

1988年12月10日発行(毎月10日発行)第2巻第12号(通巻第21号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

●NEW

ゴーフアーの野望

コナミの占いセンセーション

サイオブレード

ゼビウス

スーパー大戦略

死霊戦線2

幽霊君

暗黒神話

●LIST

ゲームプログラム13本!

●秘情報満載

《ぎゃん自己とGD特集!》

ゲーム十字軍

●ATTACK

スナッチャー

ラスト・ハルマゲドン

〈最新情報〉

F-1スピリット3Dスペシャル/レイドック2他

MSX 2+でゲームが変わる!

1988

DECEMBER

360YEN

12



SONY



MSX界の
実力機だ!



1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と～ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林君の例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、(JIS第2水準漢字ROM)と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。



ついに、ゲームデザイン

さあ
体験!!



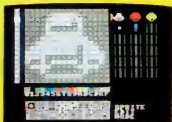
小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

もう日頃遊んでるゲームにあきっちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ホクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

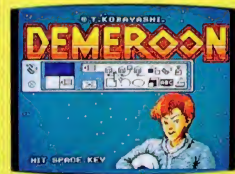
Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

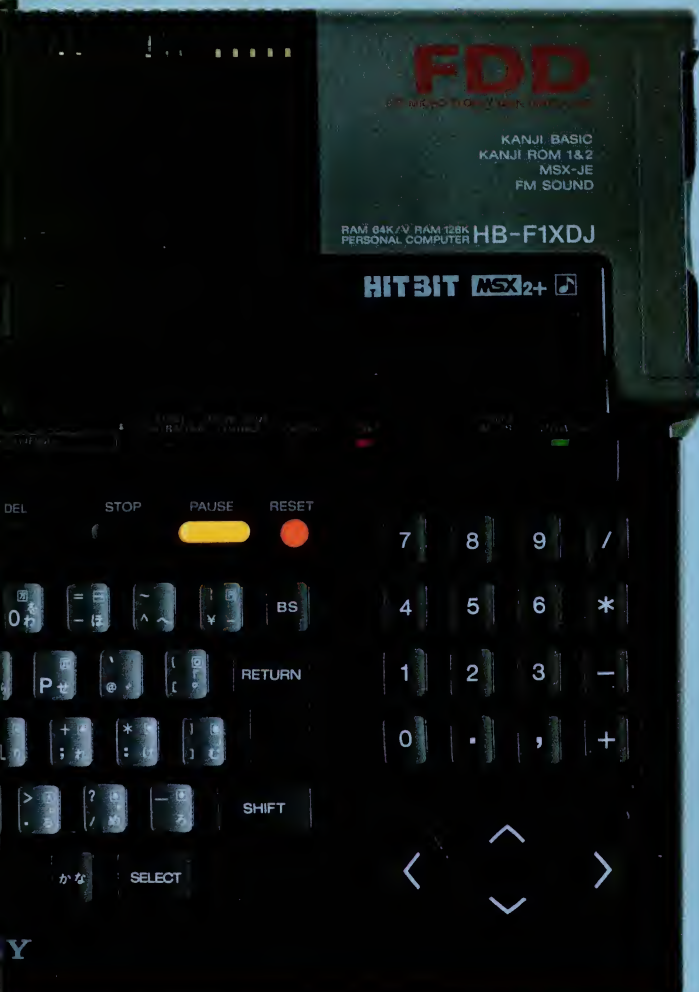
背景をつくらう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつかって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてホクはコリにコって、「DEMERON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。





ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

F1XDJ

■3.5インチ(FDD)内蔵 ■(スビコン)〈連射ターボ〉搭載 ■〈ボーズボタン〉機能付 ■〈集中インジケター〉装備
 ■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■〈2スロット〉装備

HB-F1XDJ **MSX2+** 新・発・売 標準価格 69,800円 ついに出了!

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 **F1XDmk2**

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ(FDD)内蔵 ■(スビコン)〈連射ターボ〉搭載 ■〈ボーズボタン〉機能付 ■〈集中インジケター〉装備 ■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■「プログラミング」の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■〈2スロット〉装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して..

なんと! 音楽が必要だ! ツールのFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデモロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか? どうぞボクはオリジナルゲームをつくったぞ!」

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デモロン」を完成したんだ。XDJ「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもまたゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっばしのゲームデザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットヒットスタッフになろう!! ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
 ■小林ツルクウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ)付属)または「センサーキッド」を使ってつくったプログラム
 ■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあつたらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください

●応募期間 '88年12月1日-'89年3月31日(当日消印有効)
 ●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返してきません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー側に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限りです。
 ●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうさんなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットヒットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
 くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧ください

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。 ●MSXはアスキーの商標です。

SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、 インピツ感覚で使えるぞ。

1 プルダウンメニューが
スグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

2 文字修飾、
イロイロがリッチだ。

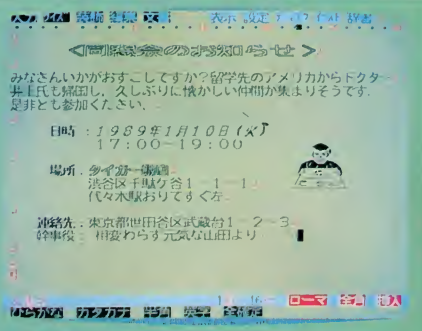
強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属が
タノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き
オリジナル文書を楽ししようぜ!



MSX2
ユーザーは
待っていた!

高機能日本語ワープロソフト ぶん りょ さく ざ え もん 文書作左衛門

HBS-BO12D 標準価格 6,800円

MSX2 2DD × 2 ©Sony Corporation/イラストデザイン ©Broder band Japan

新発売



パーティの招待状、
送ってみようよ。

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000
件登録』し多重検索も、自動ソー

トも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。



2 書体には『毛筆』JIS第1・第2水準対応

もある。毛筆フォントディスクだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』

もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』

ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト かき え もん はがき書右衛門

HBS-BO13D 標準価格 7,800円

MSX2 2DD × 3 ©Sony Corporation.

新発売



キミのMSXにも「作左衛門」 「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも、文書作左衛門、はがき書右衛門、が使えようになるのたぞ。漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格 17,000円

©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation



新発売

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ホエム・かしこ)英文3種(標準・ホエム・デコ)の豊富な書体
●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードの便利さ
●JIS第1 第2水準漢字ROM内蔵
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター

HBP-F1
標準価格 44,800円



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー株式会社カタログMF係へお申し込み下さい。 ●MSXはアスキーの商標です。

リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か?弱気か?選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け/それが勝利への道だ。

- テキは強気か?弱気か?人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをする。
- 臨場感。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する。実況中継機能つき。
- 球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
- 14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
- プレイモードも4種類!ベナントレース・



- オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
- 入った、入った、大歓声!BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。

11月21日
初登板

どリアル野球シミュレーション PLAY BALL II

プレイ
ボール
ツ

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2



©Sony Corporation/KLON



11月21日
発売開始



君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

Membership Golf

4種の有名ゴルフクラブの
シミュレーション

メンバーシップ
ゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2



2DD

×2 ©Sony Corporation. KLON

- ◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ
- ◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀬カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
- ◎さあイクゾ!臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実に再現。
- ◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
- ◎多彩なプレイモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
- ◎グリーンいっぱい広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

- トレーニングモードで選手を鍛え、ウォッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる。奥の深いボクシングゲームだ!



ファミリーボクシング

MSXタイトルマッチ

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

MSX2



2メガROM

HBS-G066C 標準価格5,800円

ボールと汗が飛んでくる。

しりょうせんせん2

死霊2 戦線

WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャックノ、同時多発テロノ、突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! 果たたび甦える、黄泉路の恐怖——そして、その影に立つ謎の男…。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!



まだ悪夢から醒めてはいない…

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ上に、戦闘は繰り広げられる。待ち受けるのは大迫力のクリーチャー群、血みどろの謎のバールが一枚また一枚と剥がされて行く時、君はまた新たなる伝説を目撃する。シリーズ最新最強のアクションアドベンチャー大作「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

スケールアップ

MSX はアスキーの商標です。

MSX2 3.5' 2DD ディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ● 予価7,800円12月上旬発売予定

キャンペーン実施

特製ポロシャツを抽選でプレゼント/
(詳しくは商品マニュアルをごらん下さい)

● PC-88版同時制作快調!! ●

企画・制作…株式会社 ファン プロジェクト

● 販売 **VC** 日本エイ・ビー・シー株式会社

● 発売 **ビクター** 音楽産業株式会社

通 販

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F
TEL. 03-423-7901(お問い合わせは平日12時から19時まで)



MSX FAN 12月号 1988 DECEMBER CONTENTS

本書に関するお問い合わせは

☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN SCOOP ★ MSX2+最新情報

専用ゲーム2本と対応ゲーム4本の、これがMSX2+だ!



F-1スピリット3Dスペシャル



レイドック2

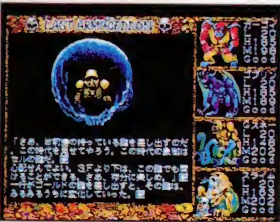
MSX2+でゲームが変わる! 8

2+専用・対応ゲームの発売予定カレンダー付き

●F-1スピリット3Dスペシャル/レイドック2 / 激走ニャンクル/琥珀色の遺言/スターシップランデブー/魔王ゴルベリアス

FAN ATTACK ★ 2大ゲーム攻略!

第1部のラスト、戻らずの塔まで一気に攻略。合体のしくみとその対策付き



ラスト・ハルマゲドン 14

近未来の地球のネオ・コウベ・シティに起こる異変にせまる!

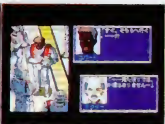


スナッチャー 22

FAN NEWS ★ ホットなゲームがいっぱい



P112



P116



P118



P120

年末最高に熱くなるシューティングはグラディウス第3弾

ゴーフアーの野望 EPISODE II 112

ついにセプテミス2の内部を公開!

紹介第2弾はやっぱり

マップの紹介だ

外交的感覚も問われる4か国戦の

ウォー・シミュレーションゲーム

まよったら、

これはです!

女性戦士ライラが活躍するRPG

おばけが主人公のアクションゲーム

諸星大二郎原作

伝奇SF・AVG

夏休みプログラムコンテスト結果発表 38

●「FMバック」FM音源プログラムコンテスト/「センサーキッド」応用プログラムコンテストの優秀作品掲載

ファンダム 47

●1画面9本+N画面3本+FP部門1本

はじめてのファンダム 56

ファンダムハウス 76

MSXの音楽とサウンド 77

読者のイラスト大量掲載

ゲーム十字軍 26

●いつものコーナーのほかに、ぎゃん自己とGD特集

人もうらやむピカピカ情報満載

情報おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス 40

●ついに16ビットのゲームマシン「メガドライブ」.....ほか

THE LINKS INFORMATION PAGE 34

●リンクスのラジオ番組がスタート!

FAN RADAR 36

●これで即席作曲家になれる!

FAN STRATEGY ジングスカンの情報特集その3

蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン 80

●城の防御度を上げて敵を撃退する/武力と兵力と一騎討ちの関係/兵糧攻め戦法は可能か否か

ゲーム百字軍 84

●短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集その2

ON SALE 127

COMING SOON 128

●ペンギんくんwars2 / 妖怪変紀行 / 原宿アフターダーク / POWERFUL まあじゃん2 / 阿佐田哲也のA級麻雀 / 雀豪① / ファンタジーII / ケンペレンチェス / MSフィールド / サイコワールド / ウォーミング / 写真館III

MSX新作発売予定表 133

●10月27日現在の情報を掲載

FAN CLIP 134

●ラスト・ハルマゲドン プレイン・グレイ 飯島健男氏 134

読者プレゼント 86

●掲載ソフト48本プレゼント



FAN SCOOP

MSX

ツープラス

2+

2+専用 F-1スピリット3D
スペシャル ◆P8



自然画+縦横スクロール

2+専用 レイドック? ◆P10



自然画+縦横スクロール

縦横スクロールでリアルなドライブ感覚

11月号のFAN RADARでMSX2+のこをやったら、アンケートハガキの反応がものすごかった。反応に押されて2+のゲームを集めて混ぜてイラスト

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

エフワンスピリット

スペシャル

11月19日発売予定
コナミ/パナソフセンター
☎03-264-5678

媒体	2DD
対応機種	MSX2+専用
セーブ機能	
価格	6,800円

思わず横Gを感じてしまう

はじめに出てくる2+らしさはF-1マシンの自然画。FM音源のBGMの流れるなか、タイトル画面と交互に表示される。

ゲームは本格的なレーシングゲーム。まず自分用のマシンを作る。シャーシとエンジンを選び(もちろん、シャーシにあうエ

ンジンしか積めない)、つぎに、エンジンのトルク特性、タイヤの選択、サスペンションのセッティング、ブレーキの特性、ミッションの選択、ウイングの調整と細かく調整するのだ。ここではパーツの選択に横スクロー

ルが使われている。F-1スピリットも横スクロールしたけれど、比較にならないスムーズさだし、グラフィックも下の写真のようにずっとリアルだ。

マシンができたならスタートリンググリッドでスタートを待つ。



◎自然画のF-1マシン。このデフォルメがいい



◎セッティングするパーツを選ぶと、そのパーツのグラフィックがいちばん左になるようにスッと横スクロールする。パーツは、左からエンジン、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ミッション、ウイングの6項目だ

でゲームが変わる!

2+対応 激走ニヤンクル ●P12



自然画

2+対応 琥珀色の遺言 ●P12



自然画+縦横スクロール

2+対応 スターシップランデブー ●P12



自然画

2+対応 魔王ゴルベリアス ●P13



自然画+横スクロール

2+専用・対応

ゲーム
新作
発売予定表

→P13

にしたら、こんなになった。いやあ、にぎやかにぎやか。なんてたって、Mファンに載っているMSXやMSX2のゲームに加えてこれだけ遊べるんだから。

フランスグランプリを走るニ

レース画面になると、まずその立体感にびっくりする。そして、走り始めると圧倒的なスピード感が襲いかかる。コーナーに突入したときの横Gのかかり方に、おもわず体をよじったり倒れたりしてしまうのだ。時速300キロからフルブレーキングしながらコーナーを抜けるときなど考えただけでもドキドキしてしまう。

この写真はフランスグランプリのコースで撮影したもののだけど、'88のF-1グランプリのコースはすべてそろっている。イギリスのシルバーストーンサーキットや鈴鹿サーキットだって走れるのだ。



第1コーナー



① ストレートの上り坂。スピードが上がりづらい。風景が下にスクロールしているところがニクイ!

上り坂



スタート

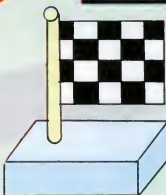
② スタートグリッド。左下がコースの全体図で右下が故障を知らせるインジケータ

③ 200キロちかくで第1コーナーに突っこむ。流されるマシンに横Gを感じて思わず体を右に倒してしまう



ピット

④ ピットの入口が見えてきた。ここでスピードを落として右に入れば、ピットでタイヤを交換したり、エンジンを直したりできるのだ



山の風景



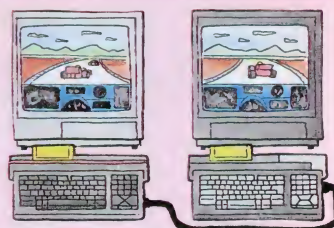
⑤ ヘアピンはキツイ。コーナーの出口がまったく見えないうちの。コースアウトしてもしかたないよ

ヘアピン



特殊なケーブルで2セットつなげて2人プレイできる!

『F-1スピリット3Dスペシャル』は、MSX2+の本体とディスプレイとゲームディスクのセットが2つあれば、コナミから11月19日に1680円で発売される予定の『マルチプレイヤーケーブル』で本体どうしをつなげて2人プレイできる。このケーブルは、MSXのジョイスティック端子どうしをつなげるもので、F-1スピリット3Dスペシャル以外にも対応ゲームが発売される予定だ。



LAYDOCK

この斜めスクロールがすごい!

レイドック

11月19日発売予定
パナソニック/T&Eソフト
☎ 03-475-4721

LAST ATTACK

ラスト アタック

媒体	2D
対応機種	MSX2+専用
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	6,800円

上へ右へとスクロールする

MSX2が出たときの縦スクロールシューティングの「レイドック」がそうだったように、「レイドック2」もタイムリーだ。

マップがぐねぐねとグランドキャニオンか揚子江か信濃川か、なんて形をしているのはいままて見たことないもの。MSX

2+の縦横スクロール機能をいちばんアピールしているゲームだね。

それに、ステージは縦と斜めにスクロールするのに、ステージ2になったら今度は横と斜めにスクロールする。なんてい

うおもしろい設定だから、縦にして読んだり横にもどして読んだりするへんなページができるわけだ。

ステージ1・縦スクロール

デモが終わってちよこちよこってディスクを読む。BGMが変わって画面がだんだん明るくなる。そして、縦スクロールのステージ1がスタートする。はじめはまっすぐ上に進んでいくのだが、急に横にも進みだしたときはアセる。それまでなんの気なしに眺めてた地形が斜め前からせまってくるんだもの。

地形にあたるのとシールドがバシバシに減るから、レースゲーム感覚でよけなきゃならない。斜めスクロールの地形の敵に加えてぶつうの敵の流れ弾もピシッ飛ばしてくる。無敵バリエーションじゃなかったらとうとういまっくんが撮影できない難しさだ。

注目のスクロールは、スピードが1画面ぶんの流れるのに5秒くらい。これは斜めに動いているときでも変わらない。なめらかさは、いままでのゲームとは比較にならないレベルだ。いまま

ではスキップを踏むがごとくにカタ、カタッとしたいのに、「レイドック2」では氷の上をすべっているようなスムーズさなのだ。



青いコアが弱点なのはおわかりでも、レールの上をすくこと、動きながらシビリアに攻撃し、動く砲台がとてつもない

ステージ2・横スクロール

ステージ2は横スクロールだ。ここは洞窟をくぐり抜ける感じだ。地形がノコギリのようにギザギザで、そのうえ下りたり上

がったりをくり返す。ときにはギザギザの一部が落ちてくることもある。敵の攻撃をよけるだけでもたいへんなのに、通り道

が狭くなっているところなんて、ノーダメージで通れるほうがぶつうじゃない。

えらく苦勞して洞窟を抜けても、ステージの最後には、ものすごくでっかいボスキヤラが非道のかぎりをつくした攻撃を仕

掛けてくる。右ページの写真みたいに、こんなのよけられるわけじゃないじゃん。

これ以降のステージにはなんと15画面ぶんもある超巨大ボスキヤラも出てくる予定。どこまでむずかしくなるのだろう。



2人同時プレイで狭い通路を抜けるのは至難のワザ。合体したほうがいいね

合体



上へ移動中



下へ移動中

縦スクロールのときよりも地形がきびしい。レースなどとのんきなことはいつてられない



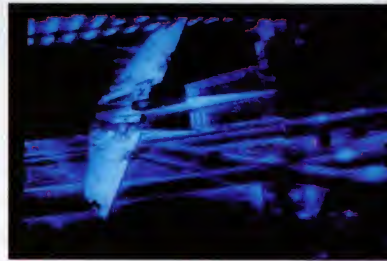
通り抜けて下りる

2人プレイでおもしろい超ムズハイテクシューティング

自然画とアニメではじまる

いつものようにオープニングデモもかっこいい。自然画のイラストが出て、「なんとらこうた

ら……ディス・イズ・アウ・ラスト・アタック」と英語でしゃべり、BGMが流れ出し、90秒くらいのバックストーリーアニメがはじまるのだ。



①自機のイメージイラストも自然画だからこんなにかっこいいのだ



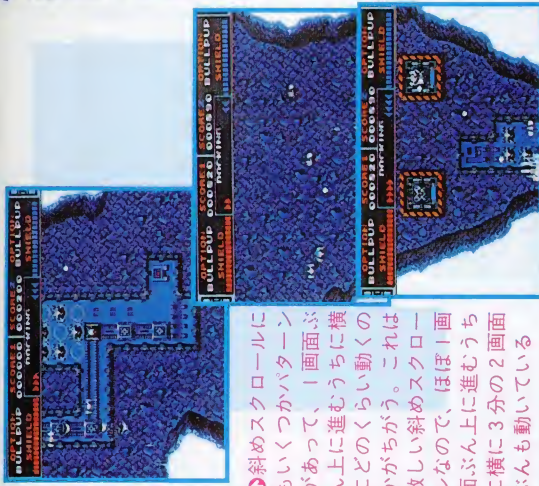
②デモのはじまり。発進!



③なにやら操縦桿をぐにぐに操作して飛んでいく



④そして惑星のかなたへと消える

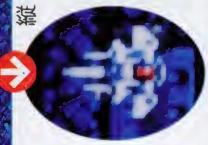


⑤斜めスクロールにもいくつかパターンがあって、一画面ぶんに上に進むうちに横にどのくらい動けるかが違う。これは激しい斜めスクロールなので、ほぼ一画面ぶんに進むうちに横に横に3分の2画面ぶんも動いている



⑥2人同時プレイもおもしろいけど、各体バリエーション撃ちまくるのもこじろ分だ。

⑦横から合体すると横長のバターンになる



⑧縦から合体すると縦長でかっこよくなる



⑨だんだんと画面が明るくなってきて、あと少しで見えわたった

スタート

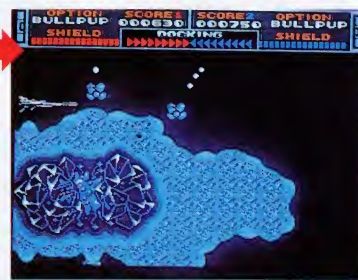


⑩3本のクイのようなものを攻撃して壊すたびにひびがはいていって……

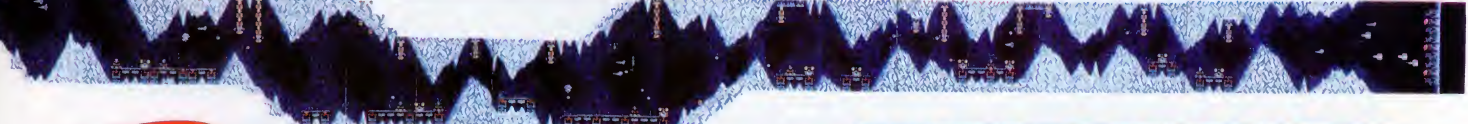
ボスキヤラ



⑪ついに巨大なアメーバが姿を現したのだ!



⑫ほんごうの敵は襲ってくる小さいヤツ。ウ下の木にも役割



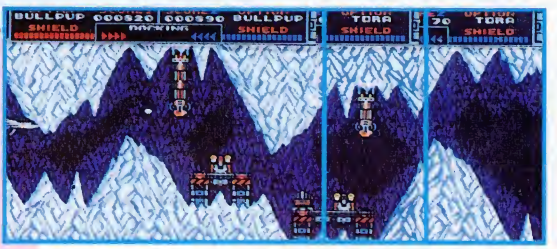
あ、危ない!



⑬いつまで上にスクロールしていくのがわからないし、スクロールした先でどんな敵キャラが待っているのかもわからない。ずっとビクビクもする

せ、せまい

⑭このへんはステージ2でいちばんの難所。ただの横スクロールだけど通り道があまりにも狭くて難しいのだ!



縦スクロールのコミカルアクションゲーム!



激走 NYANPLE ニャンフル

日本初の2+対応ゲーム!

タイトル画面がMSX 2+の自然画だということで、突然話題に巻きこ



まれてタイトルのイラストばかりが目立っている。でも、ニャンフルはMSX2のアクションとしておもしろいのだ。

ゲームはいちおうレーシングということになってはいるが、Aボタンでジャンプしたり、道らしい道もないステージがあったりと、ほとんどシューティングのノリ。ただし、ミサイルを

撃ったりすることはできない。全12ステージで、1ステージクリアすることに家族のだからにボタンタッチしながら進んでいく。ボタンタッチのときもアクションしているので、けっこういそがしい。3ステージクリアすると、1つのワールドが終わり、レース途中のランクが発表されるぞ。

- ◆ゲームの内容よりも有名(?)なニャンフルの自然画タイトル
- ◆道の続きはどちらにあるんだ? えい、思いきってジャンプ

発売中

パナソフセンター/Bit²

☎03-475-4721

媒体	MSX 200
対応機種	MSX 2/2+*
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

*自然画デモ

殺人事件とタロットカードのミステリー

12月9日発売予定
リバーヒルソフト

☎092-771-0328

2+機能をフルに使ったデモ



琥珀色の遺言のオープニングデモには自然画のグラフィック



◆これはMSX 2のゲーム画面。2+ではどんな絵になるのだろう

が入る。これよりゲームの世界にひたれるのではないかな。

時は大正時代。この忌まわしい事件は、琥珀館の当主・影谷 恍太郎が毒殺されて幕を開けた。探偵の藤堂龍之介は館に泊まりこんで事件を調査しはじめた。館には被害者の家族や使用人など、30人あまりの人が住んでいた。調査を進めていくうちにこの人たちの複雑な血縁関係と人

媒体	MSX 200	(要漢ROM)
対応機種	MSX 2/2+*	
VRAM	128K	
セーブ機能	ディスク	
価格	9,800円	

*自然画デモ

間関係を知ることになる。どうやらたんなる殺人事件ではなさそう。そして死体とともに発見されるタロットカード……。事件は意外な方向に……。システム手帳の探偵手帳付きだ。

★スターシップランデブー STAR SHIP RENDEZVOUS

女スパイを捕まえて
謎を聞き出せ!

11月上旬発売予定
スカップトラスト

☎03-407-0687

自然画のエッチシーンにドキドキ

媒体	MSX 200
対応機種	MSX 2/2+*
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

*自然画+縦横スクロール

宇宙空間に浮かぶスターシップには、いたるところに女スパイがいるようだ。どことなくエッチなアイテムを取りながら、スパイを探す。見つけたら、いろんなアイテムを使って情報を聞き出すのが目的。その聞き出

すところがエッチなのだ。右の写真が、とうとうがまんできなくて白状しているところ。2+だと、すごくリアルな女の人になる。で、アニメ処理されてるから……。という2+の自然画を活かしたゲームなのだ。




◆MSX 2でのエッチ画面 それっぽいアイテムで攻撃

◆自然画だと女のこのグラフィックがこんなものになる

GOLVELLIUS

リーナ姫を救い出すために
アイテムを集めて戦うのだ

12月発売予定
コンパイル
☎082-263-6006

媒体	
対応機種	MSX2/2+*
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	未定

自然画のイラストがいに感じ

◎自然画の主人公ケレスとリーナ姫のイメージイラスト。いかにもRPGという雰囲気 ※自然画デモ+横スクロール

前作の「魔王ゴルベリアス」はMSX1版だった。今回はMSX2で、しかもMSX2+対応だ。シナリオも変更され、キャラクタなどのグラフィックも細かく、FM音源にも対応(MSX-MUSICだけでなく、MSX-AUDIOにも)したのだ。



◎2+なら横スクロールするのだ

さて、このゲームは2+でプレイすると、いろいろといい感じになる。最初に出てくる横スクロールの洞窟は前作のMSX1でもけっこうスクロールが速かったけど、2+の横スクロールなので、きれいでスムーズになった。ここは、MSX2では画面切り換えになる。また、右の写真のような自然画のイラストも出るぞ。

同じゲームディスクのなかにMSX2と2+の両方が入っているなんてニクイ。どうしても2+で遊ばないと損した気分になってしまう。




ゲームに入るかどうかわからない
自然画集



MSX2+専用・対応ゲーム新作発売予定表

今月からゲームに付けているスペック表の書き方がすこし変わる。下の例のように、2+対応のゲームには、2+のどんな機能を使っているのかを書くことにしたのだ。また、MSX2/2+は、2でも2+でも動くという意味。

媒体	
対応機種	MSX2 2+*
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	未定

*自然画デモ+横スクロール

発売日	ゲーム名(すべてディスクで対応)	ソフトハウス/予定価格 (MSX2+の機能)
11月	月上旬	スターシップランデブー
	11日	●F1スピリット3Dスペシャル
	11日	●レイドック2 ※「●」はMSX2+専用
12月	月上旬	魔王ゴルベリアス
	月上旬	琥珀色の遺言
	17日	サイオブレード

※ほかにも続々出てきたぞ! P133

ラスト

ハルマゲドン

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039
発売中

ARMAGEDDON

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

全号予告どおり、今回もATTACKしてしまいました。内容は、第1部ラストまでを戻らずの塔マップごと攻略、要望が多かったモンスターの合体パターンを完全紹介。ユーザー必読!

戻らずの塔までを振り返る

数々の試練をくぐり抜けて12種族のモンスターたちは戻らずの塔へと歩み始める



全号では戻らずの塔までを紹介したけど、そこまでいってないという人のために、これまで

戻らずの塔までには、多くの試練が待ち受けていた

コールドスリープルームで人間の愚かさを知る

コールドスリープルームでは、冷凍睡眠装置に入ったまま死んだ人間を見た。その死体が抱えていた日記には、装置から出て

生活する日を夢みている、といったことが書かれていた。それを見たモンスターたちは、人間の愚かさを笑ったのだった……。



凍眠装置。その中に眠っていたのは?



無残にひからびた人が横たわっていた。あまりにも愚かしい

エイリアンの宇宙船で見たものはなにが……

エイリアンたちの地上での本拠地だけあって、攻撃はかなりきびしかった



宇宙船では苦しい戦いを強いられましたが、コールドスリープルームで発見したCDを、再生するプレイヤーを発見した。それを見て、人類がなぜ滅亡したかがおぼろげながらわかってきた。また、戻らずの塔と呼ばれる建造物では人類の歴史を知ることができるとの情報を入手、その扉を開くガルマの鍵も発見した。モンスターは戻らずの塔へ……。



- ◆ 魔界
- モノリス
- ★ エイリアンベース
- ▲ バスクの木
- コールドスリープルーム
- ☆ エイリアンの宇宙船
- ♥ 戻らずの塔

第1部マップ

スクリーンにエイリアンの姿が映し出される。おまえたちが相手にしているのはザコだ、と自信满满に挑発してくる

そして戻らずの塔へ……

108つのモノリスをすべて探索し、ガルマの鍵も手に入れたモンスターたちは、戻らずの塔に進入した。なにが待っている。



ガルマの鍵はモンスターたちの想像力によって実体化した



戻らずの塔。そこに待ち受けているものはなんだろうか。モンスターたちの冒険は今、新たな局面をむかえつつある……

理想のパーティを考える

理想のパーティとは、かわいいコを呼んで、おいしい料理を食べて、という意味ではない。そういう意味のほうがいいが。

そのときの気分ではなく、理論的にパーティ編成するといいことばかり、というお話について。

旅先で後悔しないパーティ編成とは

パーティ編成をして旅に出たプレイヤーは多いと思うけど、旅先でこまってはいるかないかな。サルバンのパーティに飛行可能なメンバーが存在しないとか、昼のパーティに道具作成できるメンバーがいらないとか……。

①最初にパーティ編成で失敗すると……



②こまる。写真は飛べないサルバン隊だ

昼のパーティ

■ハーピー ■オーク



特 飛行可能、武器作成、防具作成、性 ワナ外し、火に弱い

昼のパーティに足りないのは、道具作成能力と、千里眼・記憶力などの特性。どちらも、活動時間がいちばん長い昼のパーティは、多くの戦闘や移動を経験するだろうから、不可欠な特性といえる。そう考えると、スケルトンやサイクロプスといったメンバーを用意すると有利なのは。サイクロプスは、千里眼・記憶力、両方の特性を持つ唯一のメンバー。

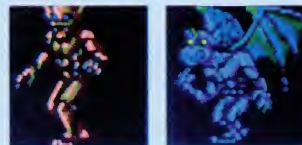
理想のメンバーは……

■スケルトン ■サイクロプス



夜のパーティ

■ゴブリン ■ガーゴイル

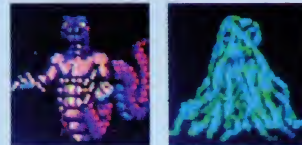


特 道具作成、飛行可能、武器作成、性 防具作成、ワナ外し、火に弱い

夜のパーティには、これといって不足している特性はない。基本的には恵まれているパーティといえるだろう。どのメンバーを選択してもいいが、まず昼・サルバンとメンバーを割り振って、結果的にあまったメンバーを集めるのがいいだろう。編集部が考えるベストパーティは、G.スネークやスライムというメンバーになった。戦闘能力だけは高そうだ。

理想のメンバーは……

■G.スネーク ■スライム



サルバンのパーティ

■ゴーレム ■A.スフィンクス

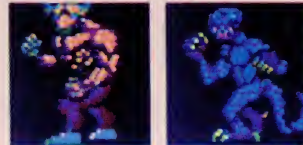


特 石化無効、水に弱い、武器防衛、性 道具作成、記憶力

サルバンのパーティに不足しているのは、武器作成・防具作成・飛行能力といった、重要な特性ばかりだ。まずは、ドラゴンニュートを入れて、飛行能力を確保する。次にフリーメンパーで唯一、武器作成・防具作成の両方の特性を備えているミノタウロスを引き入れる。これで、足りなかった特性が完全に補充されて、理想的なパーティが編成できた。

理想のメンバーは……

■ミノタウロス ■ドラゴンニュート



モンスター合体のシステム

モンスターが合体するってどういう意味だろう。両親には聞けないそんな疑問を、わかりやすく説明してあげたい。

「モンスターを合体させてしまうと、メンバーが減るんですか」、「合体するとき、相手は自由に選べますか」という質問が多かったので、合体のシステムについてくわしく説明しておこう。合体は重要な要素のひとつだから、腰を落さず読んでほしいな。



①合体をすると、モンスターのグラフィックも変わるので新鮮です

合体できるのはL17とL34だけ

合体できるのは、L17とL34になったときの2回だけ。合体は任意ではなく、強制的なもの。L17のときは3種族、L34のときは2種族のモンスターのなかから合体相手を選択するわけだ。



②合体相手となる3種族のモンスターが表示される(L17のとき)

合体相手の姿と特性をいただく

合体するとなりが変わるのか。1. 合体相手の特性が得られる。もちろん相手の欠点もいっしょ(自分が火に弱い、相手が火に強い、という特性を持っていた場合、中和されて両方なくなる)。2. 姿が変わる。3. 名前も変わる、といったところだ。特に1は重要なので十分考慮するべき。



③「やっと2人きりになれたね」「うん」「じゃあいっしょ」「やさしく合体してね」






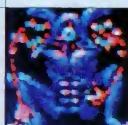

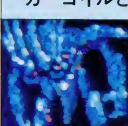






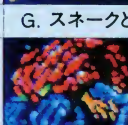


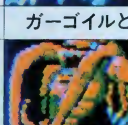
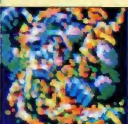

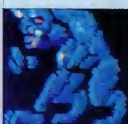
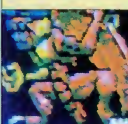
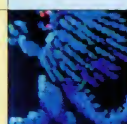
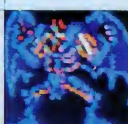



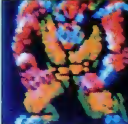








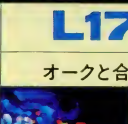
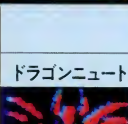
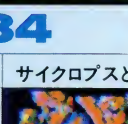
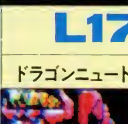
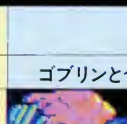
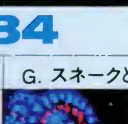
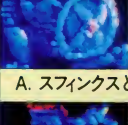
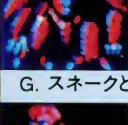
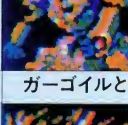


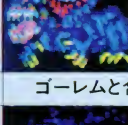
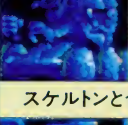
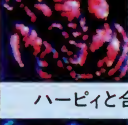
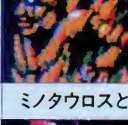

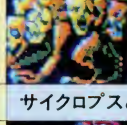

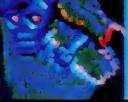
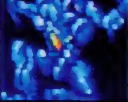
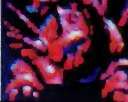

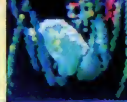

最終的に72の合体パターンがある

合体モンスターの種類は全部で108種類ある。偶然にもモノリスの総数と同じだ。しかし、2度目の合体をかならずすると考えると、最終的には72パターンになる。ちなみに、次ページに完全合体パターン表がある。



④晴れて2体のモンスターは合体したのだ。身も心もひとつ、だね

保存版 モンスター合体パターン全図

ハーピー パラゴネルかパネオルガに進化していくのが理想の合体だろう。	L17 A. スフィンクスと合体  CDL イーパクス	L34 サイクロプスと合体  BD LMO バクロキス	L34 スケルトンと合体  CDFIL イスケルバ	オーク エルフイクスカルガルクになれる。それなりの特性が得られる。	L17 G. スネークと合体  ABFFHKM ケンスカール	L34 ドラゴンニュートと合体  ABDFIKM スカルゴラ	L34 サイクロプスと合体  ABFFHKLMO クロスケード
	L17 G. スネークと合体  DFI バスネク	L34 ガーゴイルと合体  CDFH パラゴネル	L34 オークと合体  ABDFK M パネオルガ		L17 ゴーレムと合体  ABEIKMN ログオーク	L34 ミノタウロスと合体  ABEIKMN ログダルク	L34 スケルトンと合体  ABEKMN ログルトン
	L17 ゴブリンと合体  ABDKM ハフリン	L34 ゴーレムと合体  ABDEIKMN ハフゴレム	L34 G. スネークと合体  ABDFI リフネード		L17 スライムと合体  ABGKM N エルオーク	L34 A. スフィンクスと合体  ABCGKLMN エルフイクス	L34 ガーゴイルと合体  ABCDGKMN ルガルク
	L17 A. スフィンクスと合体  ABCJLM ニルボクス	L34 G. スネークと合体  ABCFHJLM ルフネク	L34 ゴーレムと合体  ABEIKLMN ホルゴム		L17 ハーピーと合体  CD ガープリス	L34 A. スフィンクスと合体  CDL シルブレリス	L34 サイクロプスと合体  CDLM O ルホルクス
ゴブリン どの合体パターンも多くの特性が得られるので悩む必要はない。	L17 A. スフィンクスと合体  ABCJLM ニルボクス	L34 G. スネークと合体  ABCFHJLM ルフネク	L34 ゴーレムと合体  ABEIKLMN ホルゴム	ガーゴイル リグレームになるのが、特性が多く弱点が少ない合体パターン。	L17 オークと合体  ABCDJM グルローク	L34 スケルトンと合体  ABCDFIKM ローケルグ	L34 ゴーレムと合体  ABCDIKMN グラック
	L17 ミノタウロスと合体  ABKMO ソルフレド	L34 ガーゴイルと合体  ABCDKMO ガルコレド	L34 スケルトンと合体  ABCFIKMO プレールド		L17 オークと合体  ABCDJM グルローク	L34 スケルトンと合体  ABCDFIKM ローケルグ	L34 ゴーレムと合体  ABCDIKMN グラック
	L17 サイクロプスと合体  ABDELM スポークリン	L34 ドラゴンニュートと合体  BDKLMNO ホークラゴン	L34 ハーピーと合体  ABDJLMO ハーフリス		L17 ミノタウロスと合体  ABCDO リゴレイグ	L34 G. スネークと合体  ABCDFIO ゴルネイク	L34 スライムと合体  ABCDGKNO リグレーム
	L17 オークと合体  ABEIKMN レムゴール	L34 ドラゴンニュートと合体  ABDEIKMN リムラオダ	L34 サイクロプスと合体  ABEIKLMN スクレグ		L17 ドラゴンニュートと合体  CDJL フィラゴン	L34 ゴブリンと合体  ABCDKLM フィラグリン	L34 G. スネークと合体  CDFHJL ラゴネグ
ゴーレム スクレグに進化するのがいい。弱点が生まれるのはかたがない。	L17 A. スフィンクスと合体  CEILN リスクフィン	L34 G. スネークと合体  CEFILN リクネスク	L34 ガーゴイルと合体  CDEILN ガーグリス	A・スフィンクス フィラグリンへ進化するのが、A・スフィンクスには都合がいい。	L17 オークと合体  ABCCKLM スインゴア	L34 スケルトンと合体  ABCDFIKLM ケルゴア	L34 ゴーレムと合体  ABEIKLMN レリゴリム
	L17 スケルトンと合体  CEFIN ゴーリススク	L34 ハーピーと合体  CDEFIN オルヒバ	L34 ミノタウロスと合体  ABCEINO リンクトロス		L17 スライムと合体  CGKLN スクリム	L34 サイクロプスと合体  CGKLMNO クロサソップ	L34 スケルトンと合体  CFGIKLN ミルナス



合体相手		名前 特性
合体 モンスター		


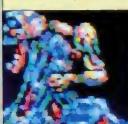

モンスターの合体パターンすべてを紹介しよう。
名前の横に書かれたアルファベットは、身につけている特性。その意味は右の表を参照のこと。

武器作成.....	A	毒無効.....	F	火に弱い.....	K
防具作成.....	B	マヒ無効.....	G	記憶力.....	L
道具作成.....	C	水に強い.....	H	ワナ外し.....	M
飛行可能.....	D	水に弱い.....	I	武器防御.....	N
石化無効.....	E	火に強い.....	J	千里眼.....	O

スケルトン
弱点はひとつ増えてしまうがスルータイムになるのがい。

L17	L34	
ゴブリンと合体  ケルトリン A B C F I M	G. スネークと合体  ケルトネーク A B C F I K M	ハービィと合体  ルハイブ A B C D F I K M
ミノウロスと合体  ノットロス A B C F H O	A. スフィンクスと合体  ノットインク A B C F I L O	スライムと合体  スルータイム A B C F G I K M O
ガーゴイルと合体  オグリグス C D F I H	サイクロプスと合体  オグラプス C D F I L M O	ゴーレムと合体  メルゴリス C D E F I N


サイクロプス
サイクロプスを強くしたいならゴアクオードを選択するように。

L17	L34	
スケルトンと合体  クロフシー C F I H M O	G. スネークと合体  ウラフネーク C F I M O	ゴーレムと合体  クロクブート E F I L M N O
スライムと合体  スリクフス G L M N O	ガーゴイルと合体  リクフコス G J L M N O	ゴブリンと合体  プリブラー A B G J L M O
ドラゴンニュートと合体  ゴアクオプス D J L M O	オークと合体  ゴアクオード A B D K L M O	A. スフィンクスと合体  スインブラー C D J L M O

G. スネーク
スレムラーへと進化すれば、毒や武器に対する防御力が備わる。

L17	L34	
ゴーレムと合体  ネクグレム E F F H N	ガーゴイルと合体  グレクレーグ C D E F I N	ドラゴンニュートと合体  ネクドラグ C D E F I J N
サイクロプスと合体  ネククロプス F H L M O	A. スフィンクスと合体  アクルス C F H L M O	スライムと合体  スレムラー F G H K L M N O
ハービィと合体  ケルブ D F H	ミノウロスと合体  ルブロン A B D F H O	スケルトンと合体  クルプレト C D F I

スライム
それほど結果に差はでないけど、アムレプスへの進化が少し有利。

L17	L34	
ゴブリンと合体  ブリームス A B G K L M	ゴーレムと合体  ブリークド A B E G I L M	ドラゴンニュートと合体  ブリムゴン A B D G K M N
サイクロプスと合体  サムロプス G K L M N O	スケルトンと合体  アムレプス C E G K L M N O	ハービィと合体  ロアサビ D G K L M N O
ガーゴイルと合体  スリムイル C D G K N	A. スフィンクスと合体  リムスピーク C D G K L N	ゴーレムと合体  スリクレード C D E G I K N

ミノウロス
スポトラドになる合体を選べばかなり特性が増えていくだろう。

L17	L34	
ドラゴンニュートと合体  ソルトオーグ A B D J O	オークと合体  グロトカー A B D M K O	サイクロプスと合体  スポトラド A B D J L M O
スケルトンと合体  トルケルス A B C F I O	ガーゴイルと合体  ルクトケル A B C D F I O	G. スネークと合体  スネクレント A B C F I O
ハービィと合体  ルトアブ A B D O	ゴブリンと合体  トアブリン A B D I M O	A. スフィンクスと合体  エストルツ A B C D L O

ドラゴンニュート
どう合体しても利点はあまり多くないが、アルターエンがいい。

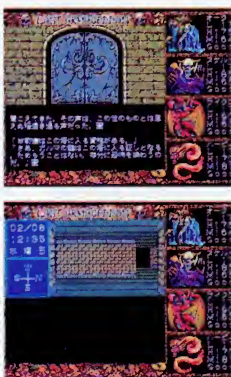
L17	L34	
G. スネークと合体  カドエンズ D F H J	ハービィと合体  エルビア D F H J	ミノウロスと合体  アルターエン A B D F H J O
ガーゴイルと合体  ガリガノート C D J	スケルトンと合体  アリクトン C D F I J	スライムと合体  ガリクレム C D F I J
ゴーレムと合体  ゴールグ D E I J N	サイクロプスと合体  オルクフス D E I J N	ゴブリンと合体  オアブリン A B D I J M

巨大な博物館・戻らずの塔

第1部の最後、モンスターたちを待っているのは戻らずの塔。そのフロアマップ、そこで体験するイベントを紹介しよう。

モノリスを108すべてめぐり、ガルマの鍵を手に入れたモンスターたちは、未知の建造物・戻らずの塔へと向かう。塔の内部は30ダンジョンになっていて、多くのエイリアンやワナが待ち受けている。そこで体験するのは、人類が歩んだ歴史、モンスターの真実の歴史だ。戻らずの塔、それは巨大な歴史博物館なのだ。

① 堅く閉ざされている扉が、ガルマの鍵によって開かれる
② 塔の内部はかなり複雑。記憶力のあるモンスターが頼りだ

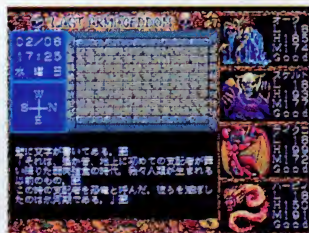


戻らずの塔

1F

進歩のない生活に意味はあるのか?

1Fでは、恐竜たちの生きた時代を学ぶことになる。彼らは、食べては寝るだけという進歩のない自分たちの生活に嫌気がさしていた。氷河期の到来によって滅びる運命を、彼らは天の恵みとして喜んで受け入れたのだ。恐竜たちが、進歩という言葉を小さな脳に浮かべ生きていたなど、だれが考えただろう。



① フロアのテーマを教えるメッセージがあった。本当に博物館のようだ
② 非生産的な生活に終止符を打つため、おたがいを攻撃しあって自滅しようとも、恐竜たちは考えていた

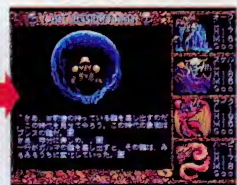
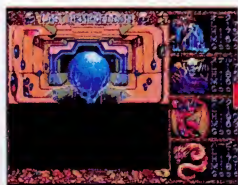


ひとつのフロアに3つのポイントが

どのフロアにも3つのポイントが待っている。先のフロアにあわせガルマの鍵を進化させてくれる鍵の部屋。壁に刻まれた

意味ありげなメッセージ。人間の偽らざる歴史を映像として映し出すイベント部屋。1歩、また1歩と、真実に近づく。

③ ここが鍵の部屋だ。中に入ると水晶玉のようなモノリスが……

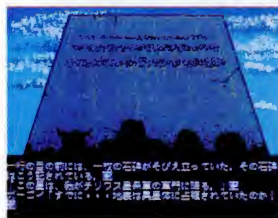


④ あやしい男の姿が彼がガルマの鍵を進化させてくれるのだ

塔の最上階には何が待っているのか

最上階にたどりつく頃には、モンスターたちは人類が滅びた原因、そして自分たちの誕生の真相を学んでいることだろう。それは、プレイヤーにとっては物語にしかすぎないが、モンスターたちにとっては衝撃的な体

験だということを感じてほしい。結論を書いてしまうと、塔の最上階にあるのは地表。今まで地表と信じていたのは地下なのだ。



⑤ 塔を昇りつめたモノリスの前に巨大な石板が

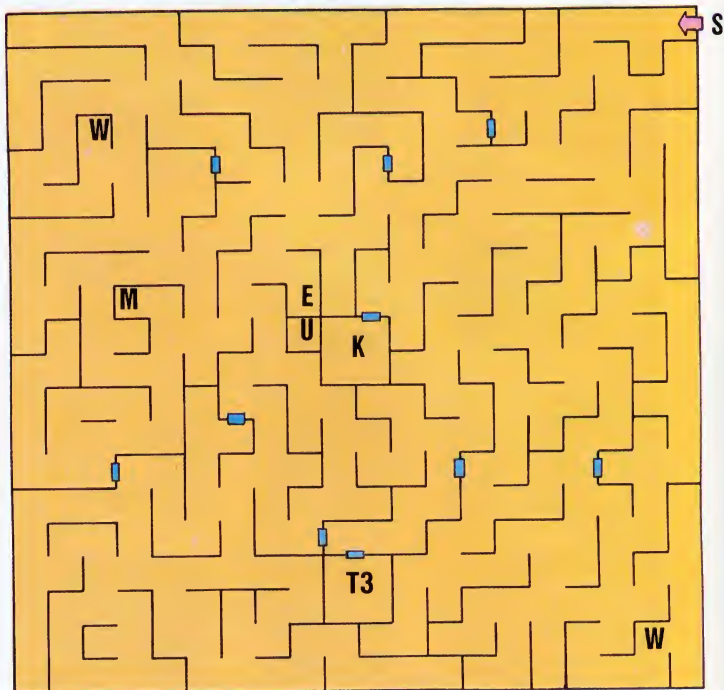


⑥ 周囲には荒涼とした大地が広がっていた。これが真の地表なのだ……

記号のみかた

ドア……………—
階段……………U
スタート……………S
イベント部屋…E
メッセージ……M

鍵の部屋……………K
弓矢……………T1
落とし穴……………T2
吊り天井……………T3
毒ガス……………T4
ワープ……………W



*通り抜けられるカベの位置は、マップ上には記していません。Eの位置にいくとUに通じるドアが出現します。

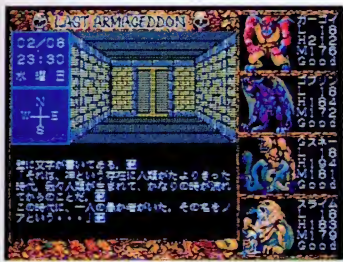


戻らずの塔

2F

神に選ばれた男が偽善者だったとは

「ノアの箱舟」のエピソードを知っているだろうか。手短かに紹介すると、ノアという男が、地表は大洪水によって水没する、という神の啓示を受けて1隻の大きな箱舟を作り、家族と数種類の動物のつがいに乗せ、新天地を求め航海する、という話だ。くわしい内容は旧約聖書を参照。

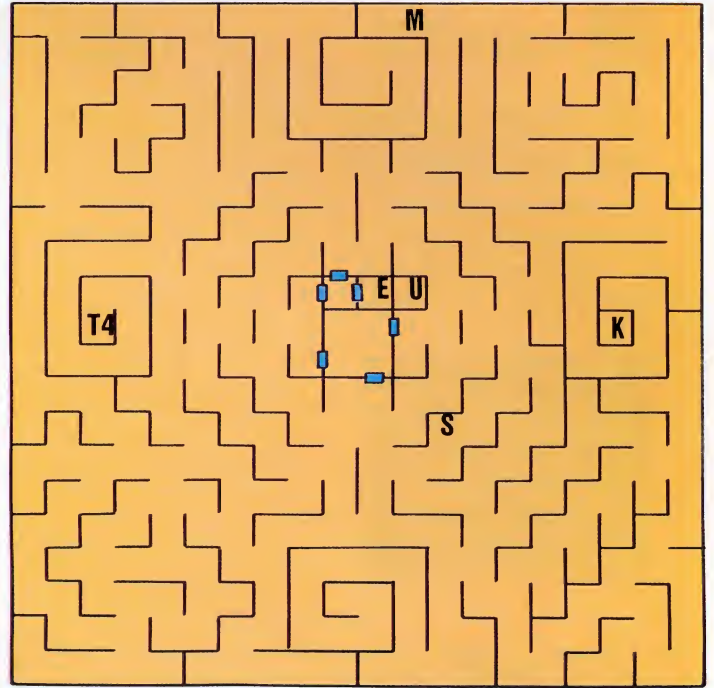


謎のメッセージがモンスターを導いて

恐竜たちにくらべ、人間たちはなんて自己中心のだろう



2Fでは、このエピソードが紹介されるのだが、その内容の違いにかなりの衝撃を受けるはずだ。心優しい人間であるはずのノアが偽善者として紹介されているのだ。神に啓示を受けるところまでは同じだが、箱舟は家族に内緒で作っていたという。自分ひとりだけ助かるために隠れて作業していたのだが、家族に見つかってしまい、しかたなく同乗させたそう。動物たちを乗せたのも、種を残すためではなく、食糧として利用するためだったというから、驚きだ。もちろんモンスターにとっては初めて聞く話だから、何も疑問に思わないだろう。だが、聖書を知るプレイヤーにとっては、かなり挑発的なアレンジだろう。

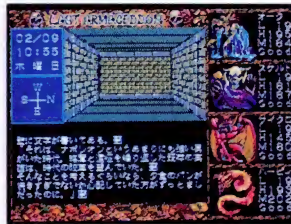


戻らずの塔

3F

名のある英雄もひとりの小心者

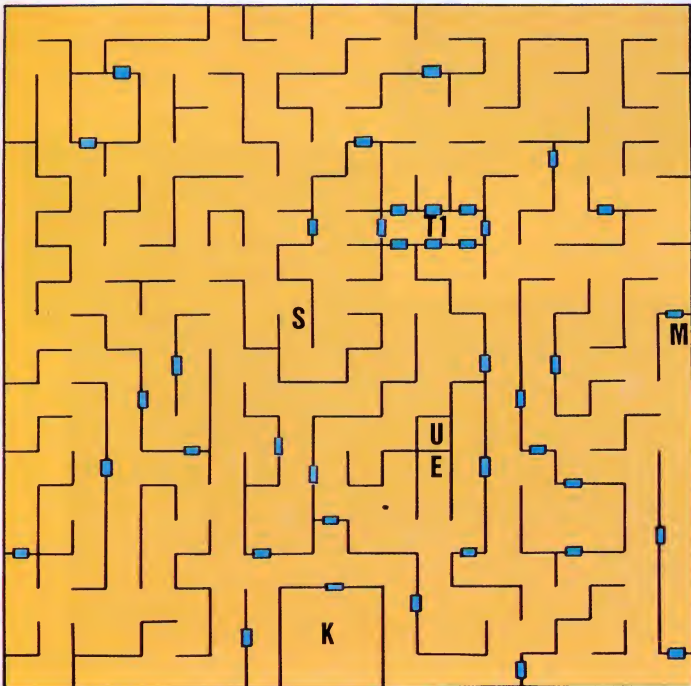
このフロアではナポレオンが活躍した時代が紹介される。彼を知るひとりの女性により、英雄として認められている彼の本



かつて英雄たちが活躍した時代があった。彼らの人間像に迫った結果、固定観念は崩れていく……

当の姿が暴露されるのだ。騎上ではりりしいナポレオンも、馬から降りるとコンプレックスの固まりだったらしい。彼のかぶっていた高い帽子は、背の低さを隠すためのものだったとは、恥ずかしくて口外できない。他人の目を絶えず気にし、自分をごまかす生活の、どこが楽しいというのだ。

この時代の人類は、自分の短所を憎み、他人のあざさがしをするのに一生懸命だった。そして、人類が覚えたものは「恥じらい」。人に見られることによって、人は自分を変えることができるのだ……。



「我輩の辞書に不可能という文字はない」。だが、背は伸ばせなかった

戻らずの塔

4F

悪の象徴の正体は時代の先駆者か？

このフロアで語られるのは、悪の代名詞である男・ヒトラー。彼の片腕であり、彼と同じ悪のレッテルを貼られているヒムラーによって、ヒトラー総統の意

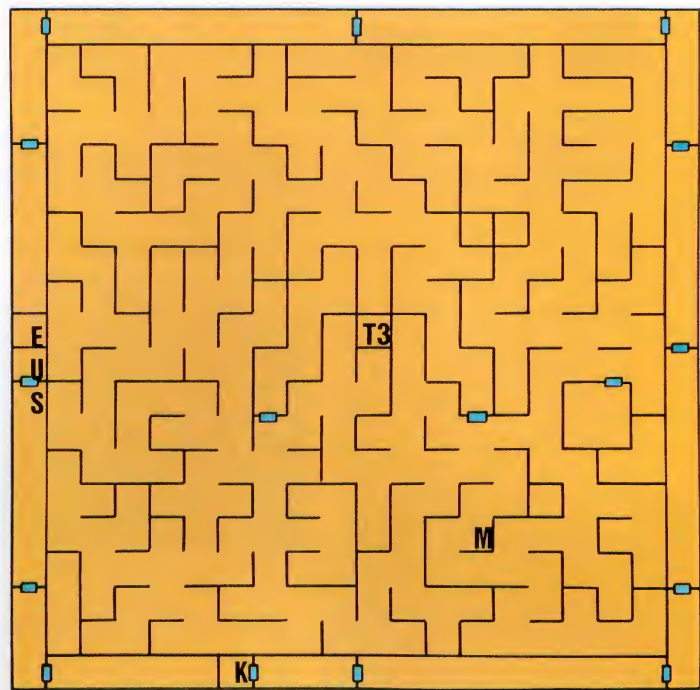


④ヒトラーの思想は、早すぎたの
だろうか、遅かったのだろうか？



④どちらにせよ彼には、滅亡を受け入れる精神的ゆとりがあったのだろうか

外な計画のすべてが語られる。ヒトラーは、人類がぬるま湯につかったような生活をしていることを懸念した。恐竜たちは、進歩のない生活が何も生まないことを最初から知っていたが、この時代にその事実に気づいたのは、彼だけだった。地上を破壊しつつ、歴史をふりだしに戻すために、彼は精力的に活動したのだった。しかし、多くの人類は生存を願い、結果的に彼は悪という呼ばれかたをされた。つまり、ヒトラーは他の人間より利口だったというのだ。もし、それが真実であるとしたら、だれがヒトラーを悪と呼べよう。

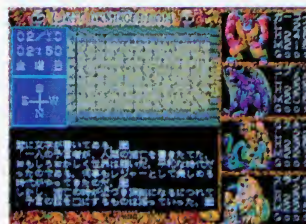


戻らずの塔

5F

monsterにより人類は滅ぼされた

このフロアで語られるのは、1990年代の歴史だ。プレイヤーには、なんの予備知識もない時

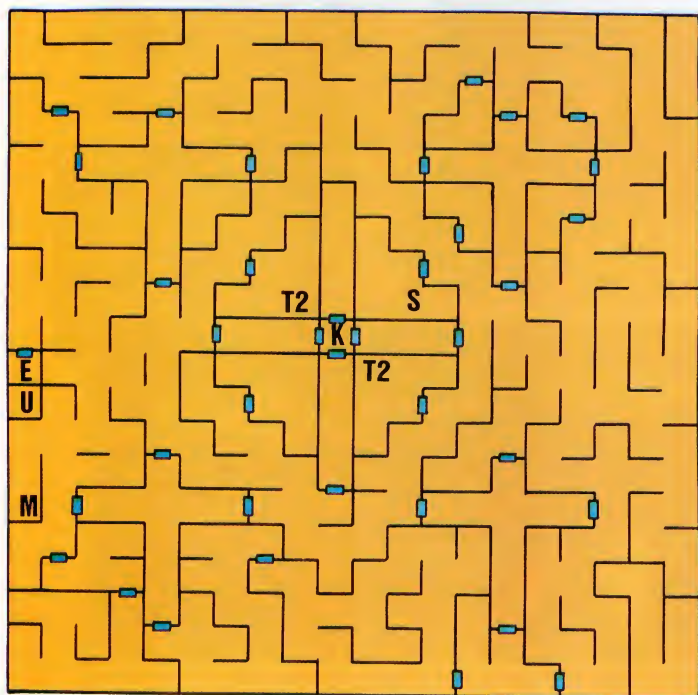


④淡々と事実のみを伝える壁のメッセージのおかげで熱くならずすむ
④人間の想像力はたくましい。空想のものを現実化してしまうのだから

代へと、話は進んでいくのだ。ひとりの予言者の「1999年、地上に恐怖の大王が降ってくる」という言葉は、真実となった。恐怖の大王の正体は、人間の想像が生み出したmonsterたちだった。彼らは、地上を破壊しつつ、人類の希望をすべて絶ってしまった。その事実、パーティのメンバーは衝撃を受ける。自分たちが、人間を滅ぼした？ どういうことなんだ……。



④信じていた歴史と、現実のギャップ。それはmonsterに恐怖を与えた



戻らずの塔

6F

人間の空想により 魔族は命を受けた

このフロアで体験するイベントによって、12種類の魔物たちが生まれた理由が明らかになる。

人類は完全に滅びたわけではなかった。わずかだけ生き残っ



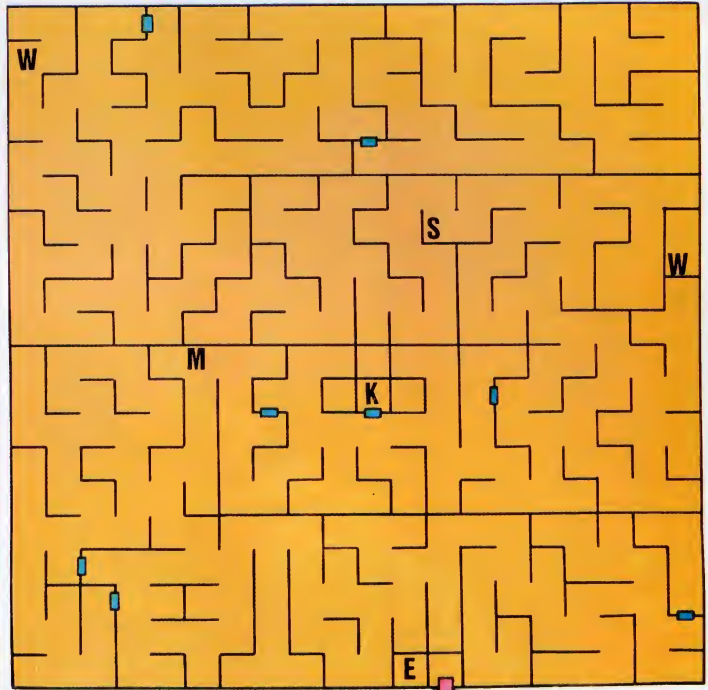
◀むなしさという言葉の意味を、このフロアで心から理解できる



◀未来のない生活をどう過ごすのか、人類は、空想の世界へ逃避したのだ

た人々は、やがてくるだろう終わりの日までの時を、空想に費やしていた。我々は12種類の魔物によって滅びた。だが、魔物たちもやがて、神によって滅ぼされてしまうだろう。その時、歴史は幕を閉じ、新たな歴史が始まるのだ……。

モンスターたちは絶叫する。ならば、自分たちの運命はただひとつ、滅びゆくだけなのかと。かつて魔族と人類は争いあってきたという、モンスターたちが信じていた歴史は、偽られたものなのだろうか。人間の空想によって自分たちが生まれたなどと、彼らには信じられなかった。

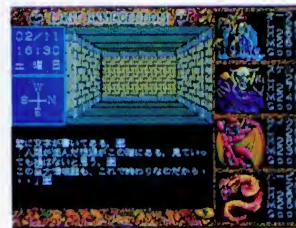


戻らずの塔

7F

長い歴史は終わり 新たなる大地へ…

巨大な博物館にも、閉館時間がやってきた。このフロアでモンスターたちは、自分たちをはるかに超えた存在の言葉を聞く。存在は語る。結局、進化の先

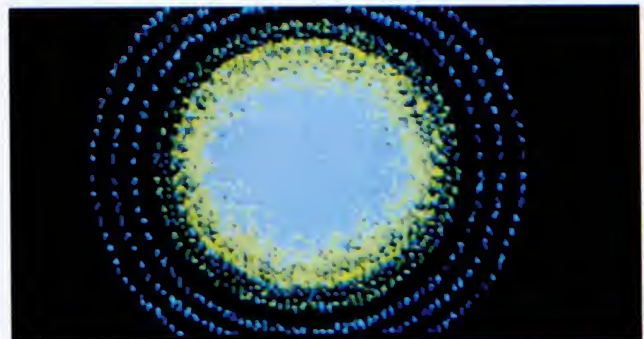
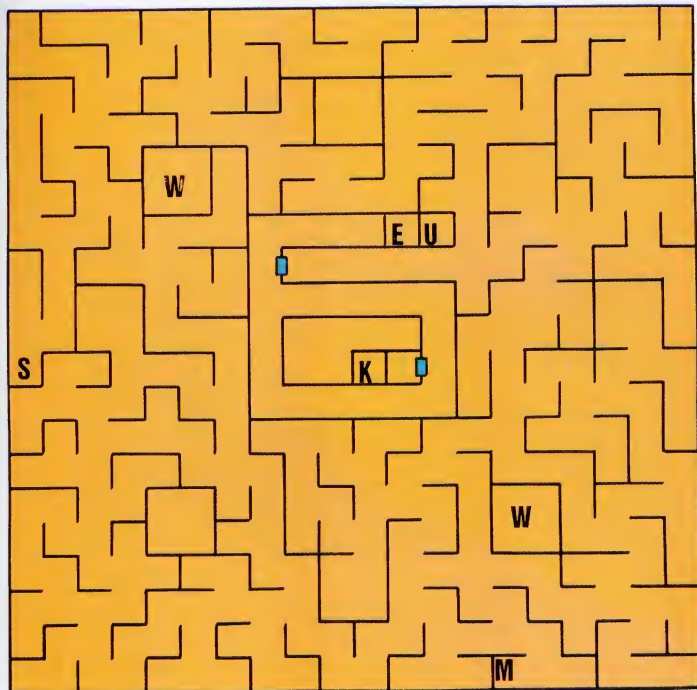


◀博物館が消える。モンスターの心に、いいえぬ何かを残して……

にあるのは滅亡なのだと。賢くなりすぎ頂点を極めれば、あとは消滅するしかない。そしてモンスターに、自分たちもその過程を急速に歩んでいることに気づかないか、と問いかける。

そして、人間を滅ぼしたのは、モンスターではない、とも教えてくれる。人間を滅ぼしたのは、彼らの心の中にある悪魔だと。戦争も災害も大王も、すべての諸悪はその悪魔が実体化させたのだそうだ。

モンスターたちは、あまりに多くのことを学んだ。不安の色を隠せない彼らの行く手には、新たな大地が広がっている……。



◀モンスターも、そしてプレイヤーも謎の存在に大きな影響を受けたはず

FAN ATTACK

業界初のサイバーパンク・AVG
今回はプロローグと
ACT.1の一部を紹介

スナッチャー

SNATCHER

コナミ

☎03-264-5678

11月26日発売予定

媒体	CD-ROM (専用サウンドカードリッジつき)
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

大惨事から50年、人類は再び危機に直面した!

謎の生命体、スナッチャーが出現する

1991年6月6日、モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の大爆発事故がおき、人類史上最大の大惨事になった。この事故によって極秘に開発していた細菌兵器ルシファーα(アルファ)がもれだし、1週間後には、東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%が死滅したのである。人々はこの大惨事を「バイオ・ハザード(生物災害)」と呼んだ。



ここが、世界規模のバイオ・ハザードを起こしたチェルノートン研究所の中である

半年後、猛威をふるっていたルシファーαは、アジア圏内に入る途中で突然変異ののち無害になった。そして、不毛の地と



バイオロイドの出現は人々に恐怖をもたらした



外見は人にそっくりだが、バイオロイドの正体はおそましい

化した東欧地域は国連の中立地帯となった。

そして50年後、新国際都市ネオ・コウベ・シティでは、2039年の初接触以来、謎の生命体バイオロイドが徘徊し、まさに人類存亡の危機に瀕していた。彼らは毎年冬になると現れ、人を殺害し、密かにすり替わり(スナッチ)何事もなかったように生活するので「スナッチャー」と呼ばれる。

恐怖の渦中、ジャンカーが発足

彼らのスナッチはすり替えられた本人とまったく見分けがつかないため、人々をパニックにおとしいれた。

こうして2042年8月、対スナッチャー特捜隊「ジャンカー」が発足したのである。正式な呼び方は、「Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger(スナッチされていない純粋な人類かどうかを判定し処理する特捜隊)」の略。また「肩鉄処理人」の意味

も含まれている。

ジャンカーたちはそれぞれスナッチャー捜査のための規律「ジャンカー5ヶ条」と人民のジャンカーが行う直接検査の拒否権を示した「スキャンング令状」の2つの規程にもとづき、任務を遂行しなければならない。

また、ジャンカーはごく少数であるので、スナッチャーに関して市民の協力をあおぐためにバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)制度を設けている。

いまだかつてないカラフル・メッセージ

このAVGには、今までになかった画面表示方法が使われている。メッセージ部分を見てみると、人名や重要な単語、言葉などが赤や青や黄色の文字でいざさらばられているのがわかるはずだ。これならメッセージの大事な



ところが一目でわかってゲームも進めやすいね。また、AVGの基本として当然、会話だけでなく、コマンドにも注意しよう。

人と会話していると、突然新しいコマンドが出てくるので、注意しよう

- 0 ミカについて
- 1 ミカの3ツブ
- 2 ナビゲーターとは
- 3 ハリィンについて
- 4 4ツブンについて
- 5 カトリスとは

狂気と退廃の街、ネオコウベシティを守るジャンカーたち

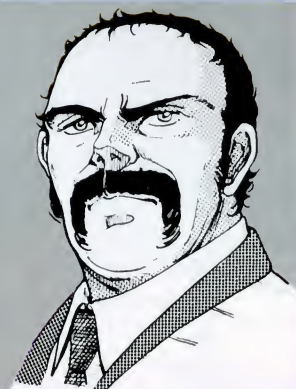
特捜隊ジャンカーは、スナッチャー捜査の指揮をとるリーダー格のヘッド、メカニックやオペレーターを務めるスタッフ、実際に捜査をすすめるランナー、そしてランナーに同行するサポート・ロボットのナビゲーターで構成されている。

また間接部門として、現場の後処理を行う鑑識課JUNKも「ジャンカー」に含まれている。それではジャンカーたちの紹介をしよう。

ジャンカーのヘッド

ベンソン・カニンガム

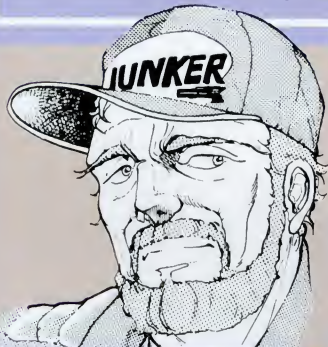
ジャンカー本部局長。46歳。20代の頃、特殊部隊で戦略教官として働いていた経験をもつ。冷静な判断力と緻密な戦略は、ジャンカーたちをつねにリードしてきた。語学、科学、法学に堪能。武術では「ジュウドー」でオリンピックに出場したほどの腕前だ。対スナッチャーに関しては、右に出るものはいない。



メカニック担当

ハリー・ベンソン

ジャンカーのメカニック・マン。55歳で未婚。大惨事により両親を亡くし、政府にひきとられる。14歳で工学博士号を取得する天才。第3次世界大戦のとき、NATO軍兵器開発スタッフとして数々の新型兵器を考案。



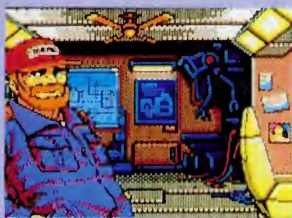
オペレーター担当

ミカ・スレイトン

厳重なジャンカー本部の受付嬢兼オペレーター。24歳の未婚。コウベ学園都市大学で犯罪心理学、社会情報処理学を専攻。日本系とユダヤ系の血をひく超美人。卒業後コウベ特殊犯罪研究所で、数々の猟奇殺人事件を担当、危険とされている手法を用いて事件にとりくむ。その後退職。ジャンカーへは局長の推薦で入局。一見クールだが、情熱的な女性である。彼女なら、スナッチャーの犯罪心理をよむことは、カンタンかもしれない。



ミカって本当に美人。おもわずくときたくなる



いつも帽子をかぶっているのは薄いからだって

ランナー(捜査官)

ギリアン・シード

主人公、推定31歳。3年前より記憶喪失。それ以前の記憶は深い謎だ。妻のジェミーも同じ記憶喪失だという。



ジャンカーの武器、ブラスターを持つ姿がシブイ



ジャン・ジャック・ギブスン



元科学警察官。妻をスナッチャーに殺され、ジャンカーに転職した

ジャンカーの装備

その1

ナビゲーター

ジャンカーには捜査サポートの目的で「ナビゲーター」と呼ばれる分析ロボットがつき、捜査上の分析、記録、通信、また、センサーで危険察知を行う。精密機械のわりにしぐさや性格がひょうきんで憎めない。



ナビゲーターはいつもランナーとともに行動するのだ



メタル・ギアmk2 (SR以降)

主人公ギリアン・シード専用のナビゲーター。ネーミングが笑える

ジャンカー本部、ここからスナッチャー捜査が始まる

ジャンカー本部は、ネオ・コウベ・シティのセントラル区、ポート・アイランドにある、コナミ・オムニビルのフロア150におかれている。

本内部にはいくつもの部屋に分

かれており、それぞれに重要な機能が備わっている。特に、射撃ルームやコンピュータ・ルームなどは、何度も足を運んでうまく使いこなそう。でないと、スムーズな捜査ができないぞ。

フロント

ジャンカー本部の唯一の入口。24時間体制でモニター、センサーによる監視が行われている。

部外者は一切立ち入り禁止であり、オペレーターが常時勤務、チェックしている。

ここにるのがジャンカーのオペレーター、ミカ・スレイトンだ。自己紹介をした後で、彼女にはこれからこの本部のなかを案内してもらうから、はじめのうちは紳士的に会話を進めよう。

一緒にいるうちに、ミカはジャンカーについてなどの情報を教えてくれるが、くわしい話はほとんどしてくれない。局長に聞いてくれということだ。

本内部を案内してもらうために、ミカに本部に通じる扉を開けてもらう。この扉は耐熱耐ショック・シールドで保護されていて、かなり丈夫に設計されている。たとえ戦車でも本内部に進入することはできないそうだ。扉の向こうはムービング・ウォーク。



フロントにはオペレーターのミカがいる。いろいろ説明を聞こう



君もジャンカーに入ろうのホスター



ミカのいるフロント・ポッドは、緊急時にはミニ・シェルターにもなるすぐれもの

ジャンカー局長室

局長室は作戦指令室でもある。全ナビゲーターからの情報がたえず入手でき、いつでも指令が出せるようスタンバイされている。

中に入るとヘッドのベンソン・カニンガムが待っていた。絵が飾ってあって、なかなか落ち着いた部屋だ。ここでは、局長にあいさつをしたあと、ミカから聞けなかった、ジャンカーについての詳しい知識や規則などいろいろなことが聞ける。有能なジャンカーのギブソンの一人娘の話も聞く。



局長の顔
いつ見ても怖い



とりあえず、いろいろ話を聞こう。知識は多いほど自分のためになるのだ

ムービング・ウォーク

ムービング・ウォーク式の廊下だから、立ち話をしている間に目的の部屋まで行くことができる。ミカに行ってみたい順に案内してもらおうといい。便利な世の中になったものだ。



このアニメ処理と音はピッタリ。画面だけなのが残念

ジャンカー本部

コナミ・オムニビルの夜景。ビッグ・コーンと呼ばれるのもわかる



デカ部屋

たえず流れている。

奥のデスクはギリアンが使い、手前は凄腕の同僚ジャン・ジャック・ギブソンのデスクだ。いま彼は出動中だった。「彼はいまだに……」、ギリアンは不吉な予感を感じた。



手前のギブソンの机はなかなか凝っているぞ。見てみよう

射撃ルーム

ジャンカーが射撃訓練を行う場所である。射撃訓練システムのジャンカーズ・アイが設置されていて、突然、アクションモードに切り換わる。さっそく訓練を試みようと思ったが、専用の武器ブラスターを持っていないので後回し。メカニック・ルームでもらてこよう。



普段はここでブラスターをおもいっきりふっはなせるぞ

メカニック・ルーム

ジャンカーで使用されるすべての武器、装備の開発とメンテナンスがここで行われている。メカニックマンと呼ばれるスタッフが、CADシステムや作業ロボットを使って、設計や開発、制作、修理などのほとんどをおこなう。この部屋自体、工場といえるほどだ。



③3度もノーベル賞をもら ④この工場でさまざまな機械が開発され、修理された男は顔が違う？

メカニック・ルームに入ってみると、もぬけのカラだ。しかたがないので、ほかをまわってからしばらくして行ってみると、スタッフのハリー・ベンソンが戻っていた。

彼と話をしていくうちに、相棒のメタル・ギアmk2(SR以降)と専用のブラスターをもらって、これで捜査準備はOKだ。それにしてもこのポスター、ハリーの懐古趣味で古臭さがただよっているぞ。

ジャンカーの装備

その2

●ブラスター

スナッチャー処理のための唯一の武器。フィードバック機構を採用し、使用者の反射スピードによって無限に速射を高めることができる。素材はスーパー・エンジニアリング・ブ

ラスチックと炭素繊維、セラミックを使用。グリップトリガーは使用者にあわせて設計しているため、それぞれ自分専用のブラスターが製作される。ハリーからもらったら、射撃訓練で腕をみがいておこう。



コンピュータ・ルーム

ここはコンピュータ・ルームだ。ジャンカー本部を統制するマザー・コンピュータ「ガウディ」との端末が設置されているため、さまざまな情報を引き出すことができる。引き出せるデータには、人物ファイルや事柄ファイルなどがある。

「ガウディ」は、ジャンカー本部だけでなく、全国のデータ・ベースと直結している、有能な人工知能システム、パイオコンピュータなのである。

捜査の途中で行きついたり、わからないとき、「ガウディ」はとても頼りになる存在なのだ。それでは、実際にマザー・コンピュータ「ガウディ」にふれてみよう。



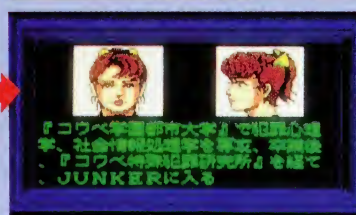
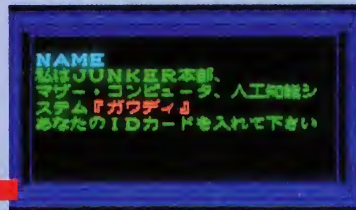
⑤たくさんの光がきらめいて、コンピュータ・ルームはまるでプラネタリアムだ

マザー・コンピュータ「ガウディ」にふれる

まずは、「ガウディ」に入りこむために自分のIDカードを入れておく。名前の確認を終えたら、データを引き出すことができる。次に人物か事柄かを選択して、ファイル

⑥IDカードを入れないと、使えない。ガンコなガウディ

ムで入力しなくてはならない。会話の最中に登場した名前は、つねに書き取っておく必要があるね。



⑦ガウディの操作は、とてもカンタン。コンピュータの指示に従って、入力すればすぐにデータを引き出せるのだ



⑧トライサイクルに乗りこんで出動。相棒のメタル・ギア、よろしくたのむぞ



⑨現場に向かう途中、ギリアンは嫌な胸騒ぎがした。もしや、ベテランのギブスの身に何かか……



突然、本部にスナッチャー出現の連絡が

アルギースの翼・隠しイベント アルギース国の大地の石像の東のくぼちで南を向いて足元を調べると、水の精霊が現れます。「お前の落ちたオノは金、銀、銅のうちどれか？」と聞いてくるので、金のオノと答えると60000もらえます。また、西の地の風の塔の前から東に6歩、南に1歩のところで足元を調べると、子供がかめをいじているので、10000叩いてかめをゆずってもらう。このかめをいじめると妹のレベルを16にして、魔法をすべて教えてくれる。☆すべて、工画堂スタジオが公表しています。

イースⅡ

ボスキャラが出てこなくなっちゃうんだよ～

最初と4匹目のボスが出てこない技です。まず、ボスの部屋の前で『イース』のデータディスクに入れ換えます。最初のボスは、部屋に入って変なメッセージがでたら『イースⅡ』のデータディスクに入れ換えればOK。4匹目のボスは、部屋に入ってすぐにセーブし、電源を切って『イースⅡ』をたちあげ、『イースⅡ』



①あへ、ボスキャラがいる。ライフも少ないし、やだなあ

『イースⅡ』のデータをロードしてから、『イースⅡ』のデータディスクに入れ換えればOKです。

(兵庫県/宮本利広・?歳)



②なんだか、場違いなメッセージなんだけど



③みごとにボスキャラが消えた。なんかへんだな

新コーナー
タイトル未定

ゲーム十字軍 Vol.1
好評発売中
定価880円!

ものを書く会！ 私はきつて、10月7日にMSX/FANムックゲーム十字軍Vol.1についてこままと2がでるんでっか、8日にMファンを買った。応援団はなかった。なぜMファンはライバル誌応援団が先月死
亡されたことに勝らなかったのですか？ 激ベナ大会の出場チームだったのに……。すこしくらいお悔やみの記事でも書いてあげればよかったのにと思っただけ。私の心は痛みます。みなさんも手をあわせてください。南無……
ムックに北田さんのことが載っていた。セラー服のカッコがかわいい。Mファンはなぜこの人を見捨てたのだ？ しかも、今月の十字軍にはあのへんな人形もない(涙)す、するといつつ……

フィードバック

パッケージと同じ隠れグラフィックが出る！

フィードバックに隠れグラフィックがありました。(CAP)を押しながらたちあげて「TECNO」マークが出たら手をはなします。すると、デモの最後でパッケージと同じグラフィックが見られます。

(東京都/伊藤一臣・16歳)



④きれいなグラフィックは心に安らぎをあたえます。いいものです☆もとのハガキではF1、F2、F3、F4、F5、ESC、CTRL、SHIFTだった。

FMパックの影響か？ 音の隠しコマンド流行

ミュージックモードを発見しました。やり方はかんたん。デモがはじまったら(T)を押しながらスペースキーを押してください。すると、16曲のゲームミュージックと16種類の効果音が楽しめます。ミュージックモードからは、(GRAPH)を押すと抜けられます。

(東京都/菅野飛鳥・14歳)



⑤サウンド選択画面。カーソルキーで選んでスペースキーで鳴る！☆うーん、この技はぜひFMパックを差して聞いてほしい。フィードバックは音楽がいいけれど、ゲーム中はじっくり聞いてるひまはないものね。

パロディウス

これはボスの曲のみのサウンドテストかな？

オプションを装備したらボスの手前で画面の左端に行く。そして、オプションを魚みたいな敵に重ねて撃つ。パワーアップカプセルが出たら、取らないでそのまましておく。BGMはボスのところの曲になるのに、ビッグペンギンは出てこない。

カプセルを取ればボスが出てきて戦えます。

(大阪府/ボウス&ボウス&バウス・?歳)

☆曲を聞いているうちにだんだんといそがしい気持ちになってきて、明日のぶんの宿題をはじめてしまう人も多いでしょう。



⑥写真でどの位置かを参考にして挑戦してください

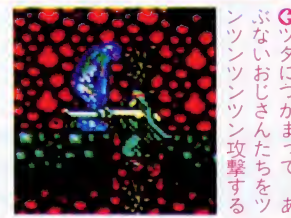


⑦広島県/へん太・?歳の作品

X・Z・R(エグザイル)

楽勝でレベルアップする安全地帯を見つけた

エグザイルで、プレイしはじめたばかりの頃のサドルーは、「これでもアサシンの戦士がよお」とあきれかえっちゃうくらいに弱い。敵にちょっとさわっただけで死んじゃうんだもの。でも、ぼくは絶対に攻撃されないで、敵を倒せる場所を見つけちゃいました。バグダッドへの地下道に入ったら、下がっているツタにつかまって、地面の高さに剣を突き出せるようになります。あとは、敵が出てきたら、ツツンするだけです。それから、最初のツタを下りてすぐ右の足場の上も安全に敵をやっ



⑧ツタにつかまって、あぶないおじさんたちをツツンツツン攻撃する
⑨足場の右はじから攻撃自分の位置に気をつけないとやられるぞ！

ことができます。
(東京都/ハジシ最高・25歳)
☆お金がたまって、サーベルに買い替えられるまで、ここでがんばってみよう。

ルパン三世バビロンの黄金伝説・無敵技 スタートしたら[F I]でポーズをかけ、T、Y、U、F、G、H、J、C、V、B、N、Mをすべて同時に押し、ルパンが無敵になりいくら体当たりされても、体力がフルに回復します。(秋田県/飯坂直樹・14歳)☆Mマガに載ってたなぁと思ったら、同じ人だった。当然この位置になってしまったけれど、Mファンに届いたハガキはMマガに書いてあったほど詳しくなかった。でも、こういう要領のいいヤツって好きだなあ。

新コーナー
タイトル未定

ものを書く会... つづき、これじゃ北田さんかわいそうだ。え？ 北田さんは大阪の人だって、会いたくない。奈良と大阪やたら近いでしょ。彼は奈良の人です。私、年上はあまり趣味やないけど北田さん好きになつてしまいました。北田選手ちゃん♡(以下略)電話は変わるが、スケへの大将「バビロン」は1年生に... あつ18禁か、じゃ私も違反だ。でも裏ビデは見てないぞ...。(奈良県/奈良の三型士・15歳)

ワールドゴルフⅡ

いきなりレベルが最高
になってしまうぞ

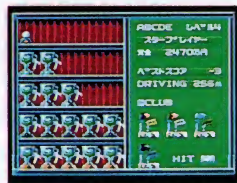
まず、ディスクを2枚とも書きこみ不可にしてからぶつにゲームをはじめ、ENIXオープンクリアします。そして、表彰式になったらNO.1のディスクに入れ換えてメニュー画面にし、ステータスモードを選びます。すると、名前が「ABCDE」で、レベルがスタープロ、賞金が2470万円(ちと低いかな)、クラブセットも4種類、さらにトロフィーが16本(ホールインワン賞含む)という恐ろしい選

手ができあがり
ます。



続けてゲームをするときは、ディスクをNO.1。東京都/佐藤達也君の作品

かなないとバグってしまうので気をつけて。
(栃木県/清水賢次・?歳)



☆驚きすぎてバグってしまった。
◎こんなバケモノみたいな選手ができる

ドラゴンクエストⅡ

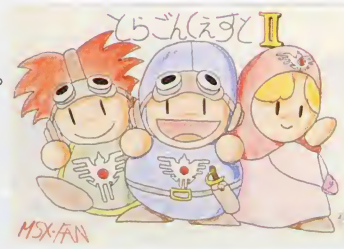
またまたMSX版オ
リーのウル技なのかな



◎どちらが本物の船かという
と、本文をよく読めばわかるはず

ルPGAの町で船をもらって北西の写真の場所に上陸してまた船に乗って移動すると、上陸した位置に船が残ってしまう。(大阪府/KANTARO・?歳)

☆うーん、これは船にスプライトを使っているからだろうと思う。MSX2版は確認していないからわからないけど、とにかくこれといって意味がないことには変わらない。



◎東京都 たか・15歳の作品
王女だけじゃないのがめずらしい

ソリテアロイヤル

カードゲームにあきた
らアクションで口直し

Disk BASICをたちあげてからソリテアロイヤルのディスクを入れて、FILESと打ってリターンすると下のほうにBASICプログラムらしきものがあります。これをLOADすると3つのマウス専用ゲームと惑星着陸ゲームが遊べます。

(群馬県/のらっぺた・?歳)
☆同じゲームがディスクステーション創刊準備号にもあったのでぜひ試してみてください。



◎マウスゲームの1つ、ブロックくずし。けっこう燃えつきるのね



◎香川県 毛利金山の作品。好きねえ

忍者

気の短い人には不向き
かもしれないのですが

真のエンディングを見たら、なにもキーを押さずにそのままにしてみましょう。一種のサウンドモードにはいります。(秋田県/たかたまばるぶ・?歳)



◎愛知県/墨二郎・15歳の作品。ポッポさんとはなんぞや



◎真のエンディング

ディスクステーション創刊号のゼビウス

ここだけのおいしいウ
ル技を2本紹介しよう

タイトルが出たら[ESC]を押しながらスタートさせると無敵になりますが、いずれバグってゲームができなくなります。

(千葉県/君和田修・16歳)
ゲーム中にリターンキーを押すたびに自機が4種類つぎつぎに変わります。
(兵庫県/辻充孝・15歳)



◎これでふくろにされたって、もうへっちゃらだもんね!!

☆ディスクステーションのゼビウスをやったことがあると、11月号のゼビウスの記事のBマ



◎ワイドプラスターはオプションです

クとSマークは逆じゃないか?という疑問を持つと思うけど、あれはゼビウスの製品版では正しいのです。ウソだと思っ人は買ってみなさい。なぜディスクステーション版と違うかというと、そこには長野県の諏訪湖



◎新潟県/入沢孝之・えっゲームとの関わりがないって? ディスクステーションにはBGVがあるからそのかわりということ...

ども深い謎があるのです。SがスコアでBがバリアだったのがSがシールド、Bがボーナスになったのだから。いったいどうしてなのでしょう。

ぎゅわんぷらあ

ゲーマーズ
すべしやる

自己中心派

どうしても勝てない人のために……。

最近のMファンはなかなかすごい。むかしは食事といいつ雀荘だったけど、いまはほんとうに食事をしていける。十字軍だってすごい。先月の激ニャンといいつ回のぎゃん自己といいつ、まるで緊急報告がよみがえったようだ。え、ちっともすごくない? そうかなあ。

無敵のゴッドハンド氏に対抗するには

ゴッドハンド氏はとにかくツモがすごい。リーチをかけたらほとんど一発ツモ/親のときは八連荘されることもしばしば。でも、弱点も探せばある。

その1、先に他家にリーチされるとひたすらオリて安全牌を切る。その2、氏は他家の直撃を受けるか、ツモられると、どツガン状態になってめちゃくちゃな麻雀を打つようになる。

この2つの弱点につけこもう。まず、氏がリーチをかけるまえにテンパっていても、リーチをかけて氏にはオリてもらおう。オリているあいだに他家がツモアガリすれば氏はどツガン状態になる。氏が親のときのほうが効果は大きい。

また、八連荘をさせない

ためには氏のリーチのあと、氏がつぎのツモをするまえに鳴いてしまうのも手だ。一発ツモがないぶんだけ楽になる。氏の連荘が止まらなくなったら、わざとツモあがりをして役なしチョンボをしよう。八連荘を阻止して氏のリズムをくずすという、一石二鳥の技だ。ただし、かなり点棒がないと自殺行為になる。



あいかわらず光ってる(頭が輝いているわけではない)脅威ツモのゴッドハンド氏

律見江ミエの「ちゃい」を利用しよう

テンパイしているとき、役のあるなしにかかわらず律見江ミエが当たり牌を出したら、ロンしよう。すると彼女は「ちゃい」をする。そこで、役がある場合は「ちゃい」を認めず「だめ」を選び、役がない場合は「まっぴい」か「ちゃい」を選ぼう。「ちゃい」をした牌は、彼女のみならず、他家もその牌のスジは危険と読んで、こちらが切らないかぎりほとんど



このかわいさを利用するんだもの

出なくなる。役があるときは、そのままの待ちではアガリにくくなるけど、待ちを変えればヒツカケもどきになる。逆に、役がないときは荒牌でも1人テンパイになりやすい。

持杉ドラ夫にはこうすれば勝てる?

持杉ドラ夫にはこれといった欠点がない。さすがは主人公/役得だねえ。そこで、タコや律見江ミエと一緒に打たせよう。すると、彼のほしい牌が他家にアンコられている、いわゆるアンコ場になりやすい。ドラ夫は手を作りにくくなって苦しいはずだ。この場合、自分もトイトイに走ってもいいが、鳴くスピードはタコが一枚上だ。ここは、七対子ねらいにして他家の待ち



このグラフィックはドラ夫から高い点数でアガったときだけ見られる。これが出たら免許皆伝

をうまくかわそう。勝率が高くなるぞ。もっとも、ドラ夫のことであるから、ドラ夫自身が四暗刻をツモってしまい、泣くに泣けなくなることもある。

とにかく勝ちたい人へ

勝率を上げたいなら字牌の扱いに気をつけよう。

店野真澄太、タコ宮内、オクトパシーふみ、貧乏おやじは字牌はほとんど一鳴きするので、東場の序盤では切らないようにしましょう。セオリーを知っている

者は南家になると鳴くので、南家にだれが入ってるかをつねに注意しよう。逆に、ゴッドハンド氏、北家拳四郎、中島ハコは、まず鳴かないので、無視してもいい。そうそう、原作をよく読んでおくことも忘れずに!

通り抜けできます

抜け子ちゃん(仮名)は、じつはサンタクロース。というわけと一とつの最終回だったりする。というふうイラストレーターに終わらせられてしまった連載イラストだったりする。次号の通り抜けのテーマはいったいどうなるか? それは編にも読者にもわからないのであった(りする)。

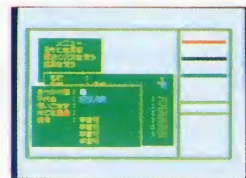


ちよっと
通り抜け

ハイドライド3途中経過

11月号で募集しましたハイドライド3の最高レベルはかなりの応募数になりました。が、まだ100万人には達していません(あたりまえか)。しめ切りは12月15日必着です。

ところで、今回は途中でさまざまな意見があるようなのでざっと紹介します。最高レベルは78ですどうしてかというおじいちゃんの歳と



これは、バグった画面だからね

同じだからです。(栃木県/加藤舞・9歳) / 最高レベルは999。学校のコンピュータで計算したんだから間違いない! (大阪府/田中友樹・17歳)

Q... 『めぞん一刻・完結編』の1日目でお酒がつかまじ、2日目の宴会がクリアできません。(東京都 おおとり・ラン・まり・?歳)

A... このような極貧状態のばあい、朱美さんに何度も話すとたま〜にカップ酒がもらえるので、それを自分で飲まないでほかの人に消費していただきます。これをいくどとなくくり返していけば時間はかかるけど、何とかクリアすることができるでしょう。

新コーナー
タイトル未定

ちよっと注目 10月号のほつとM-1Kに採用された近山の金さんへ。最近御結婚されて名前と住所が変わったという連絡のハガキをいただきました。ごめんなさい。お手をかけますが、もう一度ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と希望のソフトを明記の上、大至急十字郵便でお送りくださいませ。また、6月号以前の採用者でゲームがデカの届いていない人は、本名や住所が明記されていないために送れないので、すでに連絡をしてくれた人以外は、11月中に連絡がない場合はプレゼントが無効になりますので御注意ください。また、不安だということもいちゃおう問い合わせてください。



ドライテスト ドライバ

最近、Mファンはクルマづいてる。11月号のエディターボイスで紹介されたNやKのほかにも、毎日のようにチェーンされる百字軍のボスやドアをしめたら車のリアウィンドが砕け散ったFFBのTなど……。こんなオトナにならないうように願いをこめてこのゲーム。

より速く走るために

コースは全部で16あるが、今回ははじめの2コースのみ攻略してみよう。そのまえに速く走るためのテクニックを整理してみた。AボタンとBボタンを同時に押しとパワーアップになり、コーナーリング時などにタイヤのグリップがよくなる。これでコースアウトしないですむ。また、パワーアップをスタート時に使うと、ふつうよりも短い時

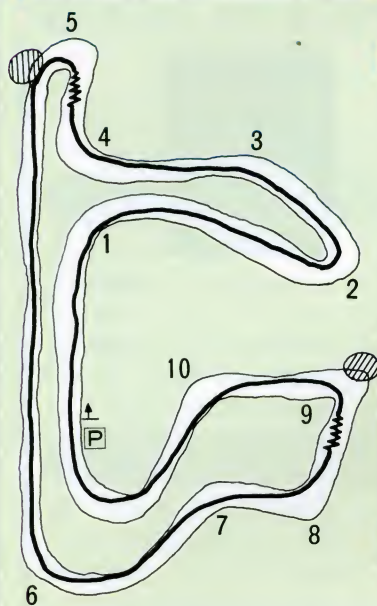
間で最高速になる。

最後に、このゲームではアウトインアウトの原則はあまり意味がない、ひたすらインベタでコーナーの内側を走るといい。(執筆協力・T&Eの守實さん)

- = ベストライン
- W = ブレーキかパワーアップ
- ⊗ = 危険ゾーン
- P = ピット
- 数字 = コーナー

BRAZILIAN・GP ROUND1

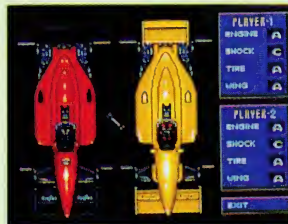
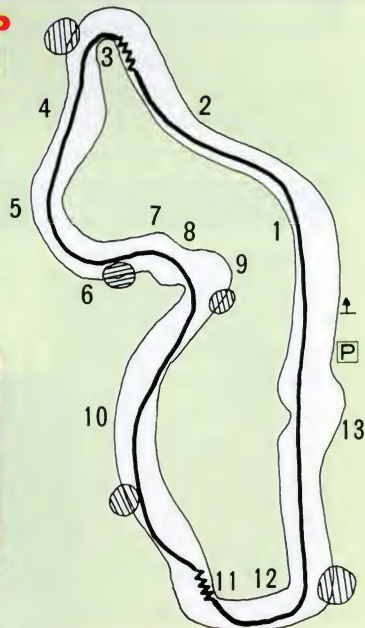
ブラジル・グランプリのセッティングは、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→A、ウイング→Aにして燃費をよくする。ポイントは5コーナーと9コーナー、ここはパワーアップでクリア。ほかのコーナーはインについてステアリングをもどし、タイヤをいたわる。



↑パワーアップを使って勢いよくスタートするのだ

SANMARINO・GP ROUND2

サンマリノ・グランプリのセッティングは、雨なら、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→C、ウイング→Aにしてオーバーステアで走る。晴れなら、ブラジルと同じセッティング。ポイントは3コーナーと11コーナーでパワーアップを使うこと、10コーナーの手前でインにつけること。



↑雨のときと晴れたときでセッティングを変えるのがミソ

イラスト&お知らせ

今月はたいへんだった。何がそんなにたいへんかというところ……そうだこれをクイズにしよう。題して「十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ」。

ハガキに答えを書いて、編集部へ送ってほしい。しめ切りは12月8日必着。とくに正解はないけれど、なるべく想像力たくましい内容がいいな。



②愛媛県 北須周二君の作品。アニメーションに載りそうなイラスト。きれいでよくてきている



③千葉県 菅原由行君の作品。ラッパのイラストのなかでは絶品！そのうちラッパ展でもやろうかな

激ニャンクイズ しめ切りのびる

11月号の激ニャンクイズのしめ切りを11月15日必着までのびります。ソフトの発売がのびたのです。詳細は11月号を見てね。

リターン・オブ・ イシターのフォロー

9月号P16でニュートラースペルI、IIは意味がないとありますが敵のスペルによるダメージを減らす効果があります。

投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→ウル技。(2)通り抜けてきます→Q&A。(3)名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮ろう。(4)ものを書く会→作文を送って。(5)ザ・ほめごろ→ソフトを笑いながら批評しよう。(6)新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。イラストも内容を問わず、待ちに待っています。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。優秀な人にはMファン特製テレカが、ゲームをプレゼントします。



佐藤先生おとくいの
ラブコメ広告マンガよ♡

テックとポリー

佐藤 元

+テクノポリス編集部



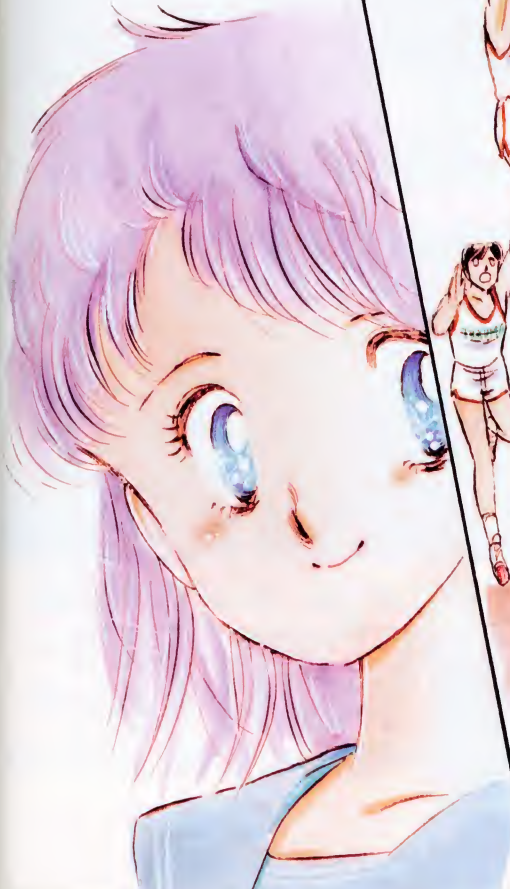
私、ポリー
とくま高校の2年です
私のカレ、テックは
バスケ部のキャプテンで
とってもステキな人なの!
今日はカレの試合の応援のあと
楽しみにしていたデート♡

どこに行くの
かな? 彼の
お気に入りは
ティル・ナ・ノグII
カイスIII?

けど カレは
私に気をつけて
あとで必ず
私の好きな
美少女ソフトコーナー
か同人ソフトコーナー
に寄ってくれます



30センチも
身長差がある
2人だけど
私は
そんな彼が
大好きです



夢いっぴいの
パソコンゲーム誌

テクノポリス

12月号
好評発売中

定価480円
毎月8日発売
徳間書店



12

まだ間にあうかもしれない

MONTHLY **PC Engine FAN** ピーシーエンジンファン

定価 **380円・徳間書店**

■ATTACK

スペースハリヤー

タイムカウンターで敵の出現をチェック。マップに攻略ポイントが細かく書かれている。しかも、全18ステージを完全に攻略!! もうこれ以上必要なものはないだろう

ファンタジーゾーン

開発資料を特別公開。敵の行動パターンが、ボスの弱点が、コインの有効な取り方がわかってしまう。いままで行けなかった先のステージを見ることができるはず



■NEW

ドラゴンスピリット

ステージ3までを
マップ化



定吉七番シリーズ
秀吉の黄金

3章までの ルートマップ



ダンジョンエクスプローラー

5人同時プレイの 楽しさを

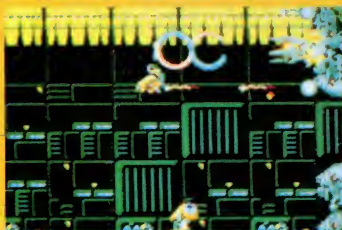


■連載

UL-TECH

Wonder Land

50本のウルテクを一挙掲載



●PC SCRAMBLE
ごちゃまぜなんでも紹介

●Coming Soon
超新作ソフト情報をつめこんだ

創刊号

創刊号

PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン



●新作紹介
定吉七番 秀吉の黄金
ダンジョンエクスプローラー
ビジランテ
はにいいんざすかい
あっぱれゲートボール

●2大攻略
スペースハリヤー
ファンタジーゾーン

●特別企画
ソフトハウス全紹介

●いきなり50本!!
ウルテクWonder Land

●先取り大公開

ドラゴンスピリット

1988

12

380YEN

●特別付録

ソフト&ハード

ALLカタログ

■特別付録

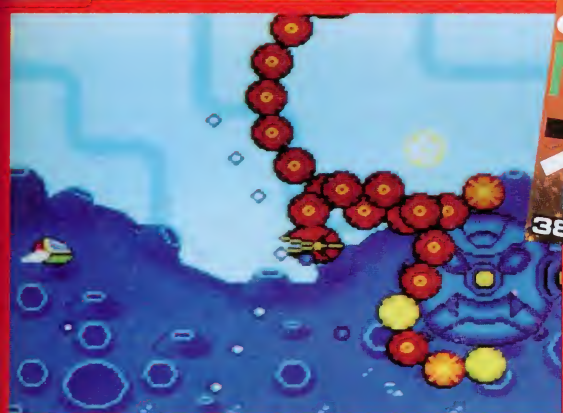
ソフト&
ハード

ALL

カタログ

発売済のソフトから
周辺機器までよくわかる事典

好評発売中



ビジランテ

アクションゲームの
迫りにせまる



はにいいんざすかい

新タイプシューティング
をプレイ



あっぱれゲートボール

異色スポーツゲームの
魅力



■特別企画

これがソフトハウスだ!!

全参入メーカーを完全取材レポート!

リンクスのラジオ番組

スタート!



電話回線を使った通信のリンクスが、ラジオという電波の通信とまぜこぜになった。放送のスタジオでチャットするっていうことは、いったいぜんたいどういうことなんだろう？

リンクスはいつでもライブ!

先月号でお知らせしたように、10月からニッポン放送(残念ながら関東地区のみ)でラジオ番組をもつことになった。この番組は、毎週金曜日の夜8時~10時の「ときめきBANANAア

さあ、番組が始まった。ドキドキ!



イドルオーディション」という生番組だ。番組のスカウト隊が街で女の子をスカウトして、番組ではその女の子が登場している。いろんなハナシをするというもの。来年の3月ごろにはこの中からほんとうにアイドルを出しちゃおうというのだからスゴイ。番組を聞いていけばスカウト隊の行動がわかるので、アイドルになりたい女の子はそこへかけていってしまえばいいのだ。そこで、番組を聞いている人は今週出た何番の子が元気があるといういな、と応援して参加するという仕組みだ。リンクスでももちろん応援する。

ON AIR



左がパーソナリティの吉村明宏さん。右がスカウトされた女の子たち。みんな中学生と高校生なのだ!



はい、それではキュー!



スカウトのときの写真、かわいい

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

11/9	<p>●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦</p> <p>毎週金曜日に行っていた大会を、今月から毎週火曜日に変更。スタート時刻は今までと同じ夜9時から。最近会員が増えて、レベルもアップ。勝ち残るのはたいへんなのだ。15日、22日、29日にもあり。</p>
11/10	<p>●木曜クイズ</p> <p>先月にひきつづき好評のクイズ。2週間に1回、A1クラブのクイズハウスで行う。全問正解者の中から抽選で1名にOF(オリジナル・フォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと)がもらえる。24日にもあり。</p>
11/15	<p>●LINKS文化祭</p> <p>「ネットワークで、キミの文化度をチェック!」がテーマの文化祭だ。特別にもうけた文化祭BBSで、自分をどれだけ表現できるか、がポイント。ギャグでせまるか、CGでとりくむか、詩で挑戦するか、それはキミ次第なのだ。ふだん他人には見せない知的な側面をチャリ、なんてね。また、文化祭用に無料チャットも用意されるというハナシだ。みんなにおいていかれないように、今から速攻入力練習を!</p>

第1回はこんな感じでスタート!

さて、なんだかわけのわからないままバタバタとすぎた第1回の放送。これから、パーソナリティの吉村明宏さんやアイドルのたまごの女の子たちがなれてきたら、リンクスでいろんなことをやっちゃう! のだそう。リンクスでは当然、この番組のためのコーナーをメニューのひとつにくわえて、番組と運動していく。会員の人はそこへどんどん質問や応援のメールを出しても楽しいし、今後予定の生

放送中のチャットに参加するのも可能だ。それと、リンクスの端末(あたりまえだけどMSXのこと)を12月にできる原宿の人気館(おもちゃのタカラさんが作っている)という若者むけのビルに設置したり、文教堂という本屋さん(神奈川県川崎市の宮前平駅前店と東京都江戸川区の葛西駅前店の2か所)に設置して、ここでもみんなの参加ができるようにしていく予定だ。今(10月の17日)ではまだ設置されていないけど、この本の発売日には、放送の内容をはじめいろいろ進んで、かたちになっていと思う。これからのリンクスのがんばりが楽しみ!



FAN RADAR

ファンレーダー

BIT²
☎03-479-4558
発売中

FMパックはMSXに音革命を起こした。1万円以下でFM音源なのだから。でも、自分で演奏しようとする覚えなくては行けないことが多い。もっとゲーム感覚で遊ぶには、

シンセサウルス

媒体	ROM (要)
対応機種	MSX MSX 2/2+
RAM	32K
セーブ機能	ディスク/PAC/テープ
価格	6,800円

初心者でもすぐ遊べる、FM音源用作曲ソフト

38ページの「FM音源プログラムコンテスト」には選考担当者がヒーヒーというほどの応募があった。そのくらい、FM音源(MSX-MUSIC)はMSXユーザーに支持されているわけだ。しかし、FMパックユーザーのなかには、「アレスタ」などを迫力サウンドで遊んでいるだけの、たんなるゲーマーも多いだろう。

とはいえ、FMパックだけで作曲家になろうと思ったら、すこしはBASICを勉強しないと行けない。そんなことをしてられない、日夜新作ゲームの攻略にいそがしいゲーマー向けのソフトがこの『シンセサウルス』(バージョン1.1)なのだ。

音作り、曲作り、演奏がカーソルキーを操作するだけで、ま

るでゲームをプレイしている感覚でできてしまう。もちろんアイコンの種類なんかは覚えられないけど、ナントカエラーなんてのはでないから、なんとなく安心。

また、MSX2/2+では、マウスを使用するとかなり操作性が向上するのでもほしいところだね。それから、発売されたばか

マウスかどうかを選ぶ
タイトル画面、ここに



りのMSX2+でFM音源を内蔵している機種ならFMパックがなくても使える。

楽譜作成モード

BASICがわからなくても作曲できるけど、ほかに勉強しなければいけないことがある。それは楽譜の読み方と書き方。

学校で教えてもらったことなんだけど、ピアノ教室に通って

いたお嬢さんじゃないとわからなかったりする。作曲しようと思ったらオタマジャクシ関係かBASICを勉強することを覚悟しないと行けないね。

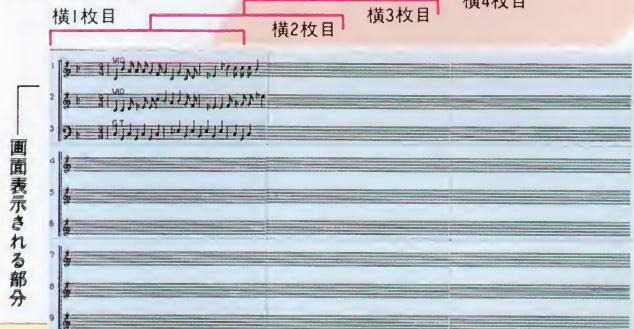
楽譜を理解できればカンタンに作曲できる。カーソルキーかジョイスティックかマウスで画面のアイコン(手のマーク)を動

かして、楽譜に音符や記号を書きこめばいいだけ。

初期のバージョンでは作った曲がディスクでしかセーブ/ロ

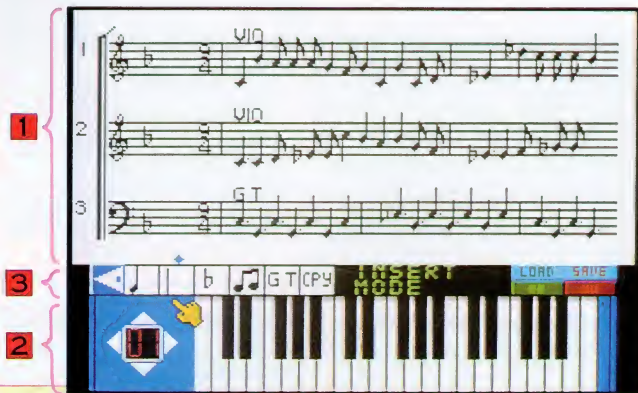
ードできなかったが、新しいバージョンではテープでもできるようになった(バージョンアップについては欄外参照)。

1 譜面表示



1ページぶんの楽譜マップ。12ページまであるのだ。いっぺんには表示できないので、横方向には画面切り換え、上下にはいつでも3音ぶんの五線譜が見えているよう

にスクロールしながら表示する。縦に9音ぶん五線譜があるのは、直接和音を置くことができないため。たとえば3重和音なら五線譜3列ぶんで表現するわけ。



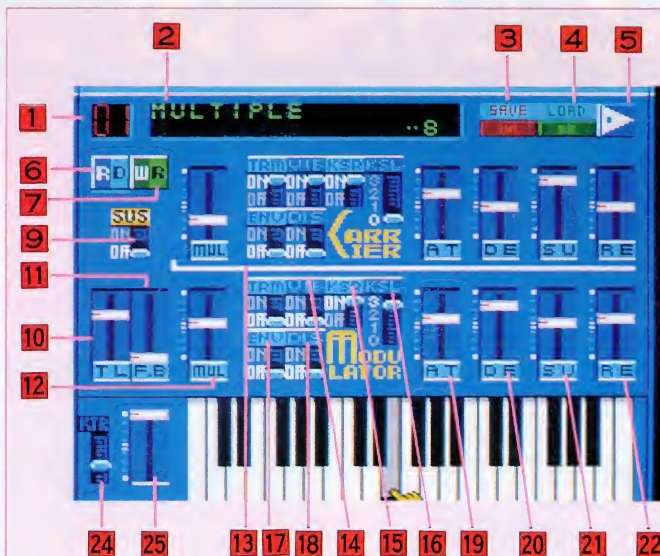
すこしだけ曲を作ってみた。
①楽譜のはじめの部分にはト音(へ音)記号、何調の何分の何拍子かという情報を書く。そのあとの右部分から音符や記号を書きこむ
②楽譜スクロールパッド。矢印は楽譜画面を左右に切り換えたり、上下にスクロールさせる。数字はページ数。数字にアイコン(手のマーク)をあわせてボタンを押すと

ページが変わる
③ここで音符の種類や各種記号を選んでから、楽譜上にカーソルをもって行って入力する。音符は全音符から32分音符まで選べる(それぞれ符点付きと休符もある)。記号はいろいろあるがいちばんよく使うのが音色記号だろう。記号を置くことによって音色を決定する。またくり返し記号も便利だ

FMオリジナル音 メイキングモード

文字どおり好きな音色を作るモード。あるイメージの音を作るという場合は、ちょっとシンセサイザーに関する知識が必要かも知れないけど、適当にスイッチをいじっていれば、気に入った音がそのうちできるよ。

それぞれのスイッチがどういう働きをしているのか、どういうシステムで音を作っているのかは、いじっているうちにわかってくると思う。気に入った音はPACやディスクに100個もセーブできるのがうれしい。

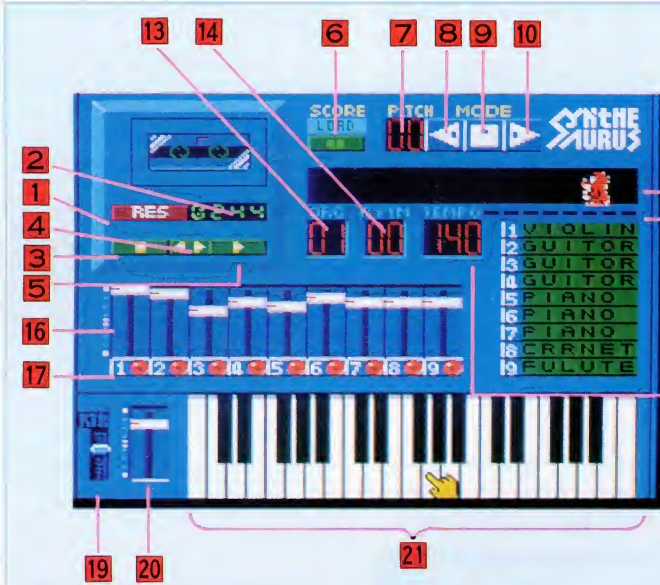


- ①音色番号/②メッセージ/③音色書きこみ/④音色読みこみ/⑤ほかのモードへの切り換え/⑥FMオリジナル音色100音ぶん読みこみ/⑦FMオリジナル音色ブロック書きこみ/⑧キャリア(搬送波)部分/⑨キー・サスティンスイッチ/⑩モジュレータ・トータルレベル/⑪モジュレータ・フィードバックレベル/⑫マルチプルレベル/⑬トレモロ(音量変調)/⑭ピブラート(周波数変調)/⑮キーレイト・スケール/⑯キーレベル・スケール/⑰エンベロープタイプ/⑱歪波形(ディストーション)/⑲アタックレイト/⑳ディケイレイト/㉑サスティンレベル/㉒リリースレイト/㉓モジュレータ(変調波)部分/㉔㉕㉖は和音も鳴る鍵盤

スコアプレイ モード

楽譜作成モードで作った曲をプレイするモード。もちろん楽譜上でオリジナル音を指定しておけば、メイキングモードで作った音で演奏できる。

楽譜作成モードではリズム音が使えなかったが、このモードではシンセサウルス内蔵のリズムパターンを、作成した曲にのせて演奏できる。ただし、リズム音を使うとそのほかの音は6音同時にしか鳴らせなくなる。つまりリズムを使った曲を作りたければ、内蔵リズムにあわせて6音だけということになる。

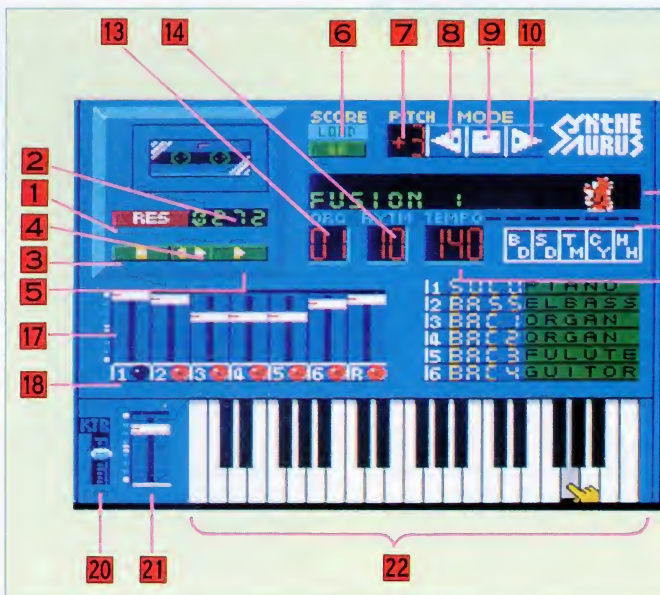


- ①カウンターリセットスイッチ/②カウンター/③ストップスイッチ/④カウンター増減調整/⑤プレイスイッチ/⑥スコアデータ読みこみ/⑦全体の音程の上下/⑧FMオリジナル音メイキングモードへの切り替え/⑨オートプレイモードへの切り替え/⑩楽譜作成モードへの切り替え/⑪メッセージ/⑫メトロノーム/⑬FMオリジナル音ナンバー/⑭00=9音モード、01以上=6音+オートリズムモード/⑮テンポ/⑯1~9(または1~6+リズム)トラックの音量ボリューム/⑰各トラックのON/OFF切り換えスイッチ/⑱各トラックの音色指定パネル/⑲鍵盤のトランスポーズ切り替え/⑳全体のボリューム/㉑3オクターブの鍵盤

オートプレイ モード

安いキーボードによくある機能そのもの。24種類のありがちなリズムパターン(ロックとかジャズとかサンバなんか)にあわせて、演奏するというもの。適当に鍵盤を押しても不協和音にならないようになっていて、いきなりミュージシャンの気分が味わえるというわけ。

じつはタイトル画面のつぎに出るモードはこれなんだ。しばらくこのモードで遊んで、FMバックのすばらしさにひたつてから、クリエイティブなモードに向かうっていう感じがかな。



- ①カウンターリセットスイッチ/②カウンター/③ストップスイッチ/④カウンター増減調整/⑤プレイスイッチ/⑥スコアデータ読みこみ/⑦全体の音程の上下/⑧FMオリジナル音メイキングモードへの切り替え/⑨スコアプレイモードへの切り替え/⑩楽譜作成モードへの切り替え/⑪メッセージ/⑫メトロノーム/⑬FMオリジナル音ナンバー/⑭リズムナンバー(全部で24種類)/⑮テンポ/⑯各リズム音スイッチ(押すとそれぞれの音がいつも鳴る)/⑰各トラックの音量ボリューム/⑱各トラックのON/OFF切り替えスイッチ/⑲各トラックの音色指定パネル/⑳鍵盤のトランスポーズ切り替え/㉑全体のボリューム/㉒3オクターブの鍵盤

「センサーキット」
「FMパック」

プログラムコンテスト 結果発表

8月号で募集した3つの夏休みプログラムコンテストのうち、「センサーキット」と「FMパック」をテーマにしたプログラムコンテストの結果発表です。それぞれ

の特別参加賞の当選者は下の欄外で発表しています。ファンダムのプログラムコンテストの最終結果発表は来月号で行います。

ソニー 「センサーキット」 応用プログラムコンテスト

センサーキット賞

賞品	受賞者
HB-T7	栃木県・米沢成正
HB-F1 II	該当者なし

応募状況を見るかぎり、センサーを応用したプログラムというテーマはかなりむずかしかったようで、センサーキット賞は1人だけの受賞となりました。

受賞作「お風呂管理MSX」は、水が一定線までたまったのを光センサーで感知して知らせ、わかしはじめたあとは温度センサーで適温になったのを知らせるプログラムです。

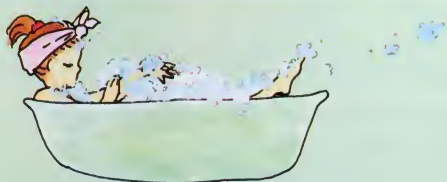
延長ケーブルを使ってお風呂までセンサーを延ばし、希望の水量の線にセンサーを設置してプログラムを走らせると「水をいれてください」というメッセ

ージとお風呂のグラフィックが表示されます。水面が光センサーのところまでくると、センサーが水面で屈折する光を感知して、水がたまったことを知らせます(ふる場が明るくないとだめ)。次に、温度を聞いてくるので「H」(約40度)、「L」(約35度)のどちらかのキーを押すと、温度センサーに切り換わります。そこでお風呂をわかすと、適温になったところでピープ音で知らせてくれます。

ただし、うまくいかないこともあるので実験してみるときは十分注意してやってください。

お風呂管理MSX

BY 米沢成正



```

10 COLOR15,4,4:SCREEN5,0:SETPAGE0,0:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFFNA(Q)=INT(RND(1)*Q)
20 PSET(80,40),4:PRINT#1,"お風呂かんり MSX":LI
NE(50,80)-(200,160),15,B:LINE(50,80)-(200
0,80),4:PLAY "S0M9000004L16GAB05CDEFG04GA
B05CDEFG04GAB05C"
30 _HIKARI(A):PSET(80,180),4:IFA=0THENCO
LORFNA(14)+1:PRINT#1,"水を いれてくたさい":GOTO3
0
40 COLOR15:PSET(80,180):PRINT#1,"お風呂を わか
します ":LINE(50,99)-(200,99),15:PAINT(120,
100),7,15:PSET(80,188):PRINT#1,"おんど" は(H
i&Lo)":AS=INPUT$(1):IFAS="H"ORAS="h"THEN
S=60ELSEIFAS="L"ORAS="l"THENS=50ELSE40
50 COLORFNA(14)+1:PSET(80,180),4:PRINT#1
,"たたくいま わかしております":_ONDO(A):IFA>=STHENPAI
NT(120,100),8,15:PSET(80,180),4:PRINT#1,
"わかました ":FORI=0TO1:BEEP:I=-STRIG
(0):NEXT:ENDELSE50

```

松下電器 「FMパック」 FM音源プログラムコンテスト

FMパック賞

賞品	受賞者
FS-A1FM	神奈川県・藤田政博
FS-A1F	長崎県・山下淳

MSX-MUSICの出現でコンピュータミュージックという分野がみんなのものになった、という事実をあらためて認識させるような活気のある応募作品が多数ありました。傑作が多く、選考は困難をきわめました。けっきょくFMパック賞は、ドラクエ3の各曲を1人で18本もユニークなアレンジでプログラミングしてくれた藤田さんと、

アイデアが光った山下くんに決まりました。

藤田くんは、ドラクエ以外にもイースの曲を14本送ってきたくれ、どれもいいででした。なかでも、ナベをたたくような音が印象的だった「戦闘」を選ぶことにしました。ちょっと長いプログラムですが、FMパックユーザーやMSX-MUSIC内蔵のMSX2+を持っている人

はぜひ打ちこんで聴いてみてください。

山下くんの作品は、MSX2のBIOSやRAM、VRAMのデータを読みこんで、それを曲にしてしまうというユニークなものです。データはMSX2のなかにあるものを利用しているので、演奏時間が非常に長いにもかかわらずプログラムは短くなっています。ただ、演奏される音楽は、前衛音楽になっていて、人によっては趣味にあわないかもしれません。Mファン編集部には、この手の音楽が大好きな人が多かったのですが、どんなもんでしょうか。短いので、これもぜひ打ちこんで試してみることをおすすめします。

正直な話、もっといろんな賞を作っておけばよかったと後悔してしまいました。ここで紹介できなかった作品のなかには、ぜひ読者の方にも聴いてほしいと思うものが数多くありました。

たとえば、あのコンパイルのミュージックデザイナーからもオリジナルが送られてきたり、ファンダムで有名な川本健二くんがトランペットのオリジナル音色を作ってドラクエを聴かせてくれたり、聴いているだけで楽しくなってくるサザエさんのテーマ曲が送られてきたり……。グラティウスやイースなどのゲーム音楽でもいいものがたくさんありました。いくつかを来月号で掲載する予定です。

情報 おもちゃ箱

フリー

どういうわけか今月
は7ページもある、
情報満載フルコース

ファン ファン ボックス

●冬のイベント追伸情報「THE NEW MSX FAIR」のステージではB1T2が、センサーウルスを使った作曲またはアレンジのコンテストをやる。コンテスト応募希望者は下記のあて先まで
テキストで作品を送ろう。優秀な作品には同社の新作ソフトをプレゼント、ほかにもいろいろプレゼントを用意してあるそうだ。しめ切りはとくにないけれど、イベントの日までにまにあわなければ当然ボツ。＊あて先と問い合わせ先 〒100 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斎田ビル303 ビットソール販売部 ☎03-862-6000

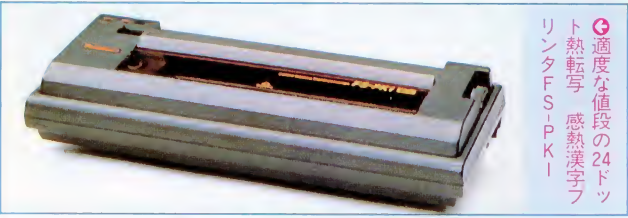
新製品 ★ どんどん本格的になってくる MSXワープロの周辺

いろいろなところにプリントできる
ハンディプリンタFW-PU1B

MSXでやりたいことは、というアンケートでいちばん多いのはやっぱりゲーム、そしてプログラミング。でも、これから伸びそうなテーマの1つに、ワープロがある。ただ、ワープロをやるにはプリンタは必需品だ。

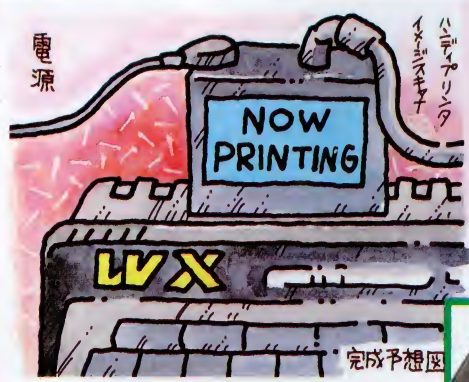
ワープロ内蔵のMSX2+、FS-A1WXを出したパナソニックは、最近ワープロの周辺に力を入れている。

まず、スタンダードな商品としては24ドットの熱転写/感熱漢字プリンタFS-PK1。印字スピードは毎秒25文字。JIS第2水準までの漢字を印字できる。これで4万2800円。



④ 適度な値段の24ドット熱転写/感熱漢字プリンタFS-PK1

③ ハンディプリンタやイメージスキャナが使えるようになる。1FカートリッジFS-1F A1完成予想図。アフリケーションソフトの入ったディスクがついてくる。これのおかげでMSXワープロの世界も本格的になる。



楽しくなってしまうのは、いろいろなところにプリントできるハンディプリンタ(1万6800円)とイラストなどを取りこむイメージスキャナ(2万4800円)。こ

れはじつはパナソニックの出しているU1シリーズという高級ラップトップワープロ用のものなのだが、12月に発売される1Fカートリッジ(価格未定)を使ってMSX2+/2+でも使えるようになる。

MSXのワープロ世界がこれでぐんと広がった感じ。さらに同じパナソニックからA1WX



⑤ イラストなどをそのまま読みとってくれるイメージスキャナFW-RSUIW

の内蔵ワープロと同じ機能のワープロソフトも出る。

※問い合わせ先=松下電器・コンピュータ事業部 ☎06-908-1151

SHOW

冬のイベント

今年の年末、また全国各地で楽しいイベントがある。行かなきゃそんだ。だってタダで楽しめるんだもん。日程と場所は右の表を参照。

イベントのタイトルは「THE NEW MSX FA

IR」、あのMSX2+とその対応ゲームの威力を思いやり知らしめてしまおうという願ったりかなったりのイベントなのだ。展示の新作ソフトを思いやり遊んで、盛りだくさんのステージを楽しんで、記念品までもらえる。主催は、T&E、コナミ、パナソニックの3社。ほか、有名ソフトハウス14社が協賛。Mファンも参加するぞ。

日程	地区	会場	会場問い合わせ先
11/20	札幌	そうご電器YES	☎011-214-2850
11/23	名古屋	栄電社・テクノ名古屋店	☎052-581-1241
11/27	福岡	ベスト電器・福岡本店	☎092-781-7131
12/4	広島	ダイイチ・パソコンCITY	☎082-248-4343
12/11	東京	新宿・スタジオアルタ	☎03-350-5500
12/25	大阪	ABC・エキスタ	☎06-348-0001
12/27	神戸	星電社・seiden三宮本店南館	☎078-391-8171

※開場時間は、東京のみ11時～18時、ほかは10時(札幌のみ10時30分)～17時



●朝まで生エッチ① 十字軍のボスさん、エッチなほうが男はSEXYなので、どんどんエッチになろう。(埼玉・福原剛夫) ほかのクラスには思いっきりエッチなやつがいる。そついは「エッチでなければ男じゃない」と主張している。ほかは妙に納得してしまうのだが。(群馬・小片尚志) エッチな話題に走りすぎないで、みんなのためになるページを増やしてほしい。とくに趣味の悪い十字軍のボス。エッチしか頭にないのだろうか。(⇒)

MUSIC 遊び疲れたキミたちの最新GM情報
リフレッシュタイムに



①ズラリとならんだ「ファルコム・スペシャルBOX '89」ミニCD6枚。12月5日が待ち遠しいなあ

1 **ファルコム・スペシャルBOX '89**(写真1)

発売予定日が12月5日に変更になった。当初より早くなったのはウレシイお知らせだね。内容は先月号で伝えた通り豪華だけど、特典もこれまた豪華。ファルコム・オリジナル新作ポスター(予約者のみ)、オリジナル・イラスト・カレンダー(6枚組)、ファルコム・ミュージック楽譜集など、全部で7つもある。8cmCDミニアルバム6枚組。予定価格は7800円。

(キングレコード)

交響曲「イース」(写真2)

「イース」IとIIを、4楽章からなる本格的な交響曲にアレンジしたGM集。ジャケットもキレイだけど音のほうも最高。価格はLP2800円、テープ2800円、CD3000円。

(キングレコード)

ドラゴンスレイヤー伝説(写真3)

DATAMシリーズ第4弾。日本ファルコムの「ドラゴンスレイヤー・シリーズ」I~V(ザナドゥ、ソーサリアンなど)のGM集。英語でのナレーションがついていて、音楽も全編を通しての物語形式をとっている。初回特典としてドラゴン・スレイヤー・スペシャル・ロゴ・ステッカーが用意されている。11月25日発売予定。テープ2800円、CD3200円。

(ポリスターレコード)

J. B. ハロルド・サウンド・コレクション

リバーヒルソフトのJ. B. ハロルド・シリーズGM集。「マンハッタン・レクイエム」、「殺意の接吻」、「殺人倶楽部」のオリジナル・サウンド全曲と、アレンジバージョンを3曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD3000円。

(ポリスターレコード)

オール・サウンド・オブ・ファイナルファンタジー

「ファイナルファンタジー」IとIIのオリジナル・サウンド全曲と、アレンジ組曲2曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2200円、CD2500円。

(ポリスターレコード)

究極TIGER

11月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD2800円。

(ポニーキャニオン)

ファミコンジャンプ~G.S.M.(FC)BANDAI I~

ジャンプのおなじみキャラクターたちが登場する「ファミコンジャンプ」のGM集だ。発売日、

価格とも未定。

(ポニーキャニオン)

※ポニー情報/無料レンタル・ビデオ・マガジン『デジタル・ビデオ・プレス』創刊!

なんと、無料で借りられるビデオ・マガジンができた!内容は、アーケード、パソコン、ファミコンなどのゲーム新作情報や、映画情報、サイトロンレーベル情報などとなっている。すでに、レコード店、ビデオ店、ゲームセンターなどでレンタルを開始している。企画制作=サイトロン・アンド・アート+ポニーキャニオン

組曲「グラディウス・ファンタジア」(写真4)

「グラディウス」IとIIと、MSX版「グラディウス2」の音楽をフルオーケストラで演奏。最近ではクラシカルなGMが大人気。なんとといっても壮大なゲームの世界には、空間の広がりを感じさせるオーケストラサウンドがいちばん似合ってるもんね。この1枚も、例外なくバッチリ大宇宙している。特典として、「グラディウス」IとIIのロゴ・ステッカー、「遙かなる宇宙へ...」完全スコア付き解説書が付いている。11月21日発売予定。LP3000円、テープ2500円、CD3000円。

(アポロン音楽工業)

※アポロン情報①/「コンピュータジックCDミニアルバム」5タイトル発売

①オリジナル・サウンド・オブ・

沙羅曼蛇《アーケード版》

②オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇《MSX版》

③オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス《アーケード版》

④オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2《MSX版》

⑤オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス《MSX版》

以上の5タイトルは、以前1000円テープ版で発売されたものの再編成版。中には、20分34秒というミニCD限界収録時間をフルに使っているものもある。特典として、全作品にステッカーが付いている。11月21日発売予定。価格は各1200円。

(アポロン音楽工業)

※アポロン情報②/「グラディウス・フェア」開催

11月21日~1月20日の期間に前記のグラディウス関連商品を買うとグラディウス2のポスター(B2判)がもらえる。さらに、期間中には全国7大都市でのイベントが企画されていて、東京と大阪ではライブ演奏もあるそうだ。

※問い合わせ先=アポロン音楽工業 ☎03-353-0191

—GM集の魅力はやっぱりアレンジバージョンにあると思う。だけど、GMはアレンジすると良いも悪いも目立つから、オリジナルの質ができあがりを大きく左右することになる。こう考えると、日本ファルコムやドラクエのGMが人気を博しているのもうなずける気がする。それにしても、最近のGMはガンバっている。



●十字軍はへんたい!「ブルルル」はい、インターメディアです。十字軍のページは最近ちょっと問題があると思うのですが...「具体的にどういったことですか?」「このところ(7月号)エッチゲームが必ず、のぞき穴のはじめにあってたりして...もったいなくちゃってほしい」とか、どういったものがまともなものをやってくれたい」とか、ええ、わたしは友んなんか「イース」のリアちゃんの写真が1枚もないと怒っていました。すると、女の子は脱いでいなくてもいいぞというこです。ね、で、す、ね、かわいければべつに脱がなくても...☆でも、ブスでもいいから脱いでくれという人もいるようです。(F)



●朝まで生エッチ②(⇒)それ以前に読者のことを考えてほしい。「エッチは読者のため」といって、自分のエッチを読者にすりつけるのはやめてほしい。(広島・赤木望)⇒この長いメッセージを書く努力。ここまで話がふくらむのはほとんど「朝まで生テレビ」ではないか。そんなこと真剣に考えてもしかたないよ。「エッチ」ということは何度も使うほうがわたしは恥ずかしいぞ。スケベも男が正常という証拠。スケベで異常なやつも多いか。(バ)

●ドラクエの実写ビデオ追伸情報 11月20日から、新宿ヨドバシカメラなど都内約19店のレコード屋さんで予約受け付け。予約すると先着7000名にドラクエコンサートの招待券をもらえる。このコンサートは、12月4日にNHホール（千葉県浦安市）で行われる予定で、ビデオの完成試写会とアレフガルド交響楽団の演奏をしようというもの。※問い合わせ先=CBSソニーグループ ☎03-266-5834

でんぱもん

●初歩のファンタムIV「11月号の非道の巻というプログラムでエラーがでるんですけど……何というエラーですか？」と「えー、それが……やーい、エラーだ」というエラーなんです。そう言うときは「いったん画面をスクリーン文でクリアしてから、PRINT、REL、ERRと打ち込むとエラーの出た行とエラー番号がわかります」そうですか？ともカチャン☆☆エラー番号の意味は、マニュアルで調べてくださいな。(F)



ドラクエの実写ビデオの撮影現場をのぞいてみた

日本全国が熱中したドラゴンクエストが、なんと実写ビデオになってしまうのだ！ その名も『ドラゴンクエスト・ファンタジアビデオ』。アニメじゃないところがなんだかしらないけどすごい。

監督は赤井孝美という、知る

人ぞ知る「DAICON FILM」で活躍していた多才な人。音楽はもちろんすぎやまこういちとアレフガルド交響楽団。ロトのテーマなどの名曲が9曲流れる。音楽も楽しみだ。

内容はドラクエの世界を描いたイメージビデオのようなもの

で、勇者(主人公)が仲間を見つけ武器やアイテムをやがてそろえていき、竜王の城へ向かって竜王を倒す。主人公3人は子役(写真)、



①勇者、王子、王女の3人。アイテムも武器も完全に装備している

②竜王の頭のハリボテ。この上に主人公が乗ってやっつけるらしい

③武器屋のシーン。セリフも説明もないけど、ちゃんとそう見える

敵はハリボテやぬいぐるみを、街の外景はロンドンで撮ったものを使う予定。街の人や武器屋の主人なども出演するが、もちろんセリフはない。そんな実写と効果のアニメーションを合成して製作するそうだ。

早く見てみたい！
発売は12月21日の予定。
ベータ/VHS=4,800円、45分、カラー。
※問い合わせ先=CBS・ソニーグループ ☎03-266-5834



新製品 三洋電機 アナログRGB ディスプレイ

MSXが2、2+と機能アップしてきたからには、ふつうのテレビにRFでつないで使うのもだんだん時代おくれになってきた。やはり、パソコンはRGBで使いたい。というわけで、各社からMSX用のアナログRGBディスプレイが発売されているが、3大MSXメーカーの1つ、三洋電機からもMSX用14インチRGBディスプレイCMT-A14 F1が11月21日発売される。MSX用のアナログRGBケー

ブルも付属して、価格は6万4800円。画面の角度を見やすいように変えられる構造になっていて、FM音源がよりきれいに聞こえるよう、スピーカーも大型のものが内蔵されている。

ちなみに、MSXには関係ないが、ほかのデジタルRGBのパソコンなどでも使える。



①三洋電機らしいシンプルで上品なデザイン。MSX 2+/2+のグラフィック機能が生きる画質のよさも売り

新製品 CRTフィルター 新発売・半額キャンペーン



①フィルターのかかっているところと、そうでないところを比べてみよう

ブラウン管のことを専門用語でCRTという。CRTの光が目によくないのはもう常識だが、目に向かって針が飛んできたり毒が吹き出したりするわけではないので、ふだんはあまり気にしてない人が多い。しかし、たとえばプログラマやオペレータなどにとってはかなりの大問題。そこで使われるのがCRTフィルターだ。

サンクレストから新発売の「CRTフィルター101」は、画面に外の光が映りこむを防ぐノングレア加工をほどこしたタイプ。しきり紫外線もほぼ100パーセントカットし、ほかの余分な光も吸収して画像を鮮明にしてくれる。また、マジックテープでディスプレイに取り付ける方式なので着脱もかんたん。

サンクレストでは新発売を記念して、半額キャンペーンをやっている。14インチ、15インチ用でサイズは262×330(mm)。定価9800円を4900円で購入することができるのだ。

※問い合わせ先=株サンクレスト ☎06-720-7759/申し込み先=東京 ☎03-818-5511(10時~18時)、大阪 ☎06-303-4152(9時~19時、ただし祭日は18時まで)



●心のともしび 編集部のみみなさま、ここに私がMファンを思う気持ちと和歌で示そう。「かくとだに、昨日も今日も/つかぬ恋 花咲く君を 耐え忍ぶかな」訳：こんなにもあなたを思っていますのに昨日も今日も実らぬ恋。まばゆいばかりに輝いていっしやるあなたをかげながら思う私でございませよ。各句の頭に「かきつばた」が記されている句です。キミたちに/昨日も今日も 死ねと言われ こんな毎日 耐えられないぞ/ハボ

新製品



ついにその姿を現した
16ビットゲームマシン

メガドライブ



幅280×奥行212×高さ70(mm)。厚みをのぞけばMファンていどの大きさ

発売予定の
ゲームタイトル



ゲームの画面を見ればすこさわかる。上はソフト第1弾「スペースハリヤーII」



「サンダーブレイド」。セガの体感ゲームはみな移植してしまうのか



「獣王記」。遠くの背景と近くの背景ではスクロールスピードが違う

MSX2+の発売によって活気づいているMSX界を横目に家庭用ゲームマシン界の動きをのぞいてみると、こちらはかなり騒がしいようです。その原因は、セガの16ビットゲームマシン「メガドライブ」(2万1000円)。

このマシンには、2つのCPUが搭載されている。1つは、あの有名なX68000に使われている「68000」という16ビットCPU。もう1つは、MSXでおなじみの8ビットCPU「Z-80A」だ。とにかく速い68000にグラフィック処理、落ちつきのあるZ-80Aにサウンドの処理と、CPUの個性にあわせて役割分担させることで、処理速度の向上を実現している。

スペックを見ると、ツインスクロールと縦横分割スクロール機能、1画面に80個同時表示可能なスプライト、PSG3音+1ノイズ+FM音源6音+PCM音源1音の10重和音サウンド……などなど書ききれないほどの豪華さ。これならちょっと浮気も許されるのでは。

●逆つもん電話 編集部からはソニーのメンバーシップゴルフの担当であった。事件は彼がお客様窓口で電話をかけたところ始まった。「もしも、ソニーさんですが、申しわけありませんが、メンバーシップゴルフについてお聞きしたいのですが……」Sは自分の所属も名前も乗らなかつた。え、申しわけありませんが、また発売されていないゲームについてはお聞きできません。Sはあわてた。「そ、そんなとこソニーは冷たくためなのではためです」Sは絶望して電話を切った。☆彼の敗因はソニー本社で電話室を知らなかつたことと、自分がMSX・FANの編集者だということを含めらなかつたことだ。(一)

SHOW



新作ゲームが、びっちらならぬAMショー



ナムコの新作「メタルホーク」。このゲームによって同社も本格的に体感ゲーム開発に乗り出した。最近、MSXのゲームもゲームセンターからの移植版がかなり多い。これからどんなゲームが移植されてくるかをさぐるべく、10月5、6日に東京流通センターで開催された第26回AM(アミューズメントマシン)ショーに足を運んだ。

その日、会場は巨大ゲームセンターと化していた。さまざまな思惑を持った業界関係者にまじって、ゲームオタクもしっかりいた。外人さんはいるわ、ハ



コナミの「ホットチェイス」。同社が大型ゲームマシンを発表するのはしばらくぶり



タイトーの「トッパンディング」。旅客機着陸シミュレータ。現職のパイロットもほめる完成度。デナファッションの人はいるわでまさに人種のるつぼ。そのなかを泳ぎまわっての結



セガの意欲作「スーパーサーキット」。プレイヤーはボックスのなかでラジコンカーを操縦し、ディスプレイにはラジコンカーに搭載されたカメラからの映像が映し出される。斬新なシステムは体感ゲームのセガならではの



タイソンのような人形をほんとうになくなって遊ぶ。メーカーとタイトルをメモするの忘れませんでした。業務用ゲームマシンの流行は、MSXには移植できそうにない大型の体感ゲームのようだ。

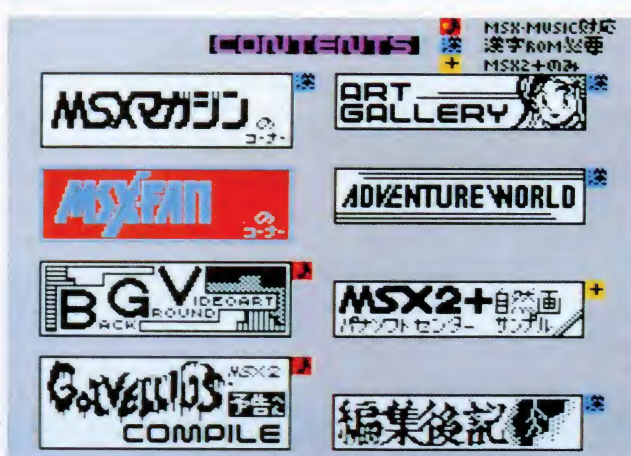


タイトーの「チェイスHQ」。車で逃走する犯人をボルスジェで追跡するカーチェイスゲーム。各社趣向を凝らしたニューマシンを発表して、それぞれのパワーを見せつけていた。



●さよなら応援団①「MSX応援団」が10月号で終わりました。これでやっとMファンとテクポリだけの購読で、ソフトなんかを買うお金がためられます。(愛知・加藤慶尚) 衰しいかな、応援団がなくなった。あいまいな編集ポリシーがいけなかつたのか、年齢層の捉え方がいけなかつたのか。編集部の変ったMマガも同じに見えた時期があつたが、現在はなんとか……といったところ。まあ、2誌時代になりますが(⇒)

WHAT ディスクステーション 創刊号で騒ぎが起きた Mファンタイトルの超常現象



①「ディスクステーション創刊号」の2枚目のディスクの目次画面。ここでMSX・FANのページを選ぶと、MSXはMファンカゼをひく

■超常現象についての証言

「ためえこのやるおっ!! ディスクステーションでやりやがったなっ!! ブキミなプログラム入れやがったろお。リセットかけてもMSX・FANがたちあがるし、電源切って入れなおしてもたちあがるし、ディスク抜いてなにやってもMSX・FANが出るじゃねーか。F1XDがツブれたかとビビってしまったじゃねーの!! コンセント抜いて電池もはずして5、6分ほっといてからたちあげるとちゃんとDisk BASICになったからいいけど。いったいなんなんだよアレは!! おもしろいじゃないかっ。ぜったいタネアカシしろよなー、っとにもー!!」(京都府・池田克也/11月号のアンケートハガキより)

■超常現象はMSXのカゼ

こういう投書や電話がMファン編集部やコンパイルにあいついで大騒ぎ。じつは、Mファン編集部は「ディスクステーション創刊号」で、MSXにカゼをひかせるプログラムを仕組んだのだ。「超常現象と呼んでください」(担当者談)。Mファンカゼにかかるリセットしても電源を

ちょっとのあいだ切っても、連続写真のようにMファンのロゴマークが現れるようになる。そのため、自分のMSXがMファン専用マシンにされてしまったと思いきやユーザーが多かったようだ。「ごめんね」(担当者談)。

最近、新聞などで話題になっている「ウィルス」と似ているがちょっと違う。ウィルスは悪質な犯罪だが、Mファンカゼは軽いおチャメ。しばらく電源を切って休ませてあげれば、ちゃんともとにもどるのだ(電池をはずす必要はない)。ただし、電源を切っている時間が短いとカゼはなかなか治らない。機種によっては電源を切ってほかのゲームを遊んだあとでも、風邪がなおっていないことだってある。まあ、電源を2分以上切っておけば確実に治る。正直な話、そ



②最初は、突然リセットされて、MSXマークが出る

んなに強いカゼになるとは思ってなかったのだけだね。

■しつこいRAMがこじらせた

では、Mファンカゼはなぜ起こるのか。まずは下のイラストを見てほしい。左側の手前にある2つのLSIがRAMだ。MSX2のばあい、64Kバイト以上あり、このうち、32Kバイトぶんはふつうあまり使われていない。Mファンカゼは、この使われていないRAMに入りこんで、ROMカートリッジのふりをするので、MSXはROMカートリッジを差しこまれたのとそっくりの状態になってしまう。

「RAMなら電源を切れば中身が消えるはずだ」という一般常識は正しいが、じつは正確にいうと「しばらくすれば」が抜けている。機種によっても違いがあり、とくにF1XDやA1FのRAMはしつこく、1分くらい電源を切っても消えない。このしつこいRAMのせいでカゼがこじれてしまったのだ。

ちなみに、あのMSX2+は絶対にMファンカゼにかからないことも判明した。うむ、どこまでもスーパーなやつ。



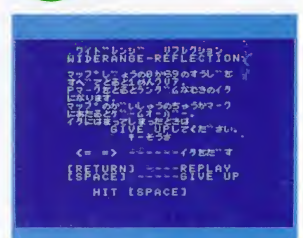
③MSXマークに続きMSX・FANタイトルがわいてきて……



④「X」の上下の突き出している部分が左右からビッと飛んでくる

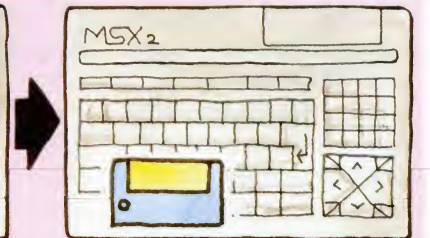
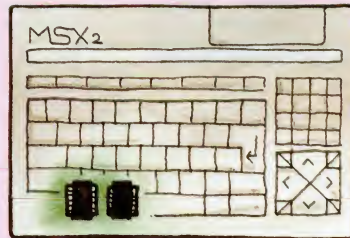


⑤Mファン製造工場の名前などがぼわーっと出てタイトルが完成



⑥そしてゲームに。リセットしても最初からくりかえすばかり

イラストのモデルはA1F。左下に入っているRAMにMファンカゼが入り込むと、その部分がROMカートリッジのふりをするので、MSXは本物のカートリッジだと思いきや……



BEST 10 ベスト10速報

さあ、ゲーム小僧の参考資料「ベスト10速報」をどうぞ！

まず、「売りあげベスト10」。やっぱりきたか！と、いうわけで「ディスクステーション創刊号」が第1位。これは、品不足解消で健闘した2位の「FMパック」のじつに5倍も売れている。発売後すぐに3位につけるという快挙をみせた「マイト・アンド・マジック」は、10月16日以降「グレイテスト・ドライバー」

「ラスト・ハルマゲドン」とともに三つ巴の激戦をくりひろげているということで、来月の集計が楽しみだ。

「おもしろかった10」では、5位「信長の野望」についておもしろい情報が入っている。先月の「売りあげベスト10」で圏外落ちした原因が品不足だったのだ！それも解消されたのか、今月は20位につけているし、返り咲きがあるかも……。

アンケート調査結果 次に関いたい10

順位	前回順位	ソフト名
1	---	ディスクステーション創刊号
2	---	FMパック
3	---	マイト・アンド・マジック
4	---	めぞん一刻〜完結篇〜
5	---	シンセサウルス
6	---	ウイングマン・スペシャル
7	---	F-15ストライクイーグル
8	---	アルギースの翼
9	7	パロディウス
10	2	イースⅡ

(10月15日調べ)

アンケート調査結果 おもしろかった10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	イースⅡ
2	2	ハイドライド3
3	4	イース
4	3	THEプロ野球 激突ベナントレース
5	5	信長の野望《全・国・版》
6	6	グラディウス2
7	8	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
8	7	F-1スピリット
9	9	三国志
10	---	パロディウス

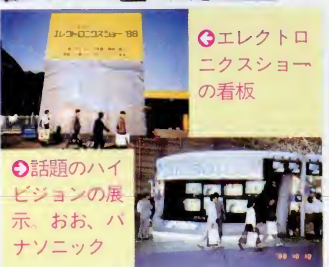
(11月号アンケート調べ)

SHOW エレクトロニクスショー

10月6日〜11日に、東京晴海の見本市会場で「エレクトロニクスショー'88」が開催された。このショーは、電子部品から電気製品までの幅広い意味でのエレクトロニクスに関する見本市なんだ。やっぱり、ハイビジョンや衛星放送がめだつ中で、MSX2+を展示していたのがソニー。お客さんに、自然画や縦横スクロールについて説明をしていた。ソニーはほかに8ミリビデオカメラの貸し出しもやっています、これはかなりの盛況。行列ができていたのだった。



ソニーはMSX2+を展示していた



エレクトロニクスショーの看板

話題のハイビジョンの展示、おお、パナソニック

まじめ ソニープログラミング教室

HB-F1XDJ(ソニーのMSX2+)に付属の『ゲームプログラミングツール』を使い、ゲームの作り方が学べる「ソニーゲームプログラミング教室」が下記の通り開催される。

●対象=中学生以上。初級と中

級の2コース ●定員=両コースとも20名 ●場所=下の表参照 ●開催時間=初級・13時〜15時/中級・16時〜18時。ソニー開発社員による講義終了後、自作ゲームの入ったディスクがもらえる。●会費=無料

日程	会場
11/12	●仙台/庄子コンピュータ中央店 ●仙台/デンコードー
11/12・13	●東京八王子/ムラウチ
11/19・20	●旭川/そうご旭川店 ●福岡/ベスト福岡
11/26・27	●札幌/九十九電機札幌店 ●岡崎/ジャスコ ●広島/ダイイチ
12/3・4	●大阪/上新三宮一はん館 ●豊田/ジャスコ ●名古屋/システムイン吉野

*詳しくは、直接お店まで問い合わせてください。

プレゼント さあ応募しなさい

●和知電子機器より

①「画楽多」(MSX2専用/V-RAM128K/ROM)……5名様。新発売のCGツール、内容は来月号で紹介する。

●ゼネラルプロダクツより

②「ドラゴンクエスト」のジグソーパズル……1名様。42ページのビデオの制作発表会に行ったらもらっちゃった。1個しかないけど、読者にあげる。

●編集部より

③「ファンダムライブラリー③」のROMと本……3名様

④「ゲーム十字軍 Vol.1」(単行本)……3名様

●アポロンより

⑤テープ版「組曲グラディウス・ファンタジア」……5名様

●キングレコードより

⑥LP版「交響曲「イース」」……5名様

① 画楽多 (MSX2専用) 780円

② MSX2+プログラムコレクション 500円

③ ドラゴンクエスト CD-ROM

●ポリスターレコードより
④ CD版「ドラゴンスレイヤー伝説」……3名様

しめ切りは11月30日必着。発表は、1月8日発売の2月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。



●五輪の楽しみ方 やはり女子体操はいい。とくにルーマニアのドブレはかわいいし、色っぽい。日本の森村や真田もいいが、緑のレオタードは色気がない。思いきり足を広げてくれるのはいいが、やはりルーマニアのように白いのがいい。いやー五輪はエッチでいい。(神奈川・笹井進也)→五輪といえば鈴木大地。宝塚の姉夫婦のインタビューで、義兄が「自分が金メダルを取ったような気持ち」といっていたが、あつかましいぞ。(バ)

掲示板

●フレセントがきき人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいフレセントの番号と名前(住所、郵便番号と都道府県名も)、氏名・年令・電話番号(必ず)各自のFFBでおもしろかったコーナー(なにかに)おもしろいこと、以上を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-17 T.I.M. MSX・FANのFFB・さあ応募しなさい係まで。●また、「おもしろい話の報告」ドジな話、恋の悩み、人になれない自己主張、二意見、三希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集集中、イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを進呈!

おはなしこんにちわ



●バボさん、性格変わったみたい。かわいそうな人にテレカをあげるし、バボ死ねってのも少なくなったし、いい人になったでしょ。(宮城・後藤道彦)

それは「死ね」というハガキを載せないだけで、ほんとうにいい人になったので悩みに答えよう。

●悩みです。とってもかわいい子に電話で告白されたんです。で、デートに誘われたんですけど、こういうとき、どうしたらいいんですか。(埼玉・鈴木大輔)

デートすればいいんじゃない。
●車のごとしが頭になって、市販のゲームで遊ぼーといっても、ノッてくれなかった彼が、ファンタムのゲームだけはなぜか喜んでいっしょに遊んでくれます。男の人って不思議ねと思ったらりするところ。彼23、私21、世は平和。彼とモニター向かう幸せよ。人生は愛で輝く。(北海道・瀬川喜子)

フツ、そう思っているのは今のうちだけさ。人生は姪子能収のマンガのように一瞬にして変わるのだ。親子3人が楽しく釣りをしているも、次のページでは釣った魚に食あたりして一家全員死んでしまうのだ。釣った魚と幸せは紙一重じゃあないか。よくわからないが。

●家には左下全の『老人と子供のポルカ』があります。見つけたときは大笑いでした。(愛知・安江尚紀)

わたしの家には、三波伸介さんお気に入りだった演歌の天才少女「松本結香」の『モダンおじさんと孫』があるが、高橋慶彦の『うわさのセクシークイーン』もあるぞ。なぜか、『王貞治物語』も。恥ずかしいぞ。

●「ぜいたくは敵だ」というのはよく聞くが、「貧乏は味方だ」というのは見たことも聞いたこともない。(群馬・年賀の田中)

そういえば、「借金も財産のうち」というが、借金で幸せになった人を見たことも聞いたこともないぞ。

●ほくのうまいものベスト1。カラシ



◎千葉・菅原由行「いい女をGFにしたら、現れた妹がもっと美人でてかバイだった……というよーなもの。キミたちの気持ちはよくわかるが、これを見た松下電器のH氏が「家に火をつけてやる！」とっておった

明太子を火であぶったものを白いご飯でいただく。(岡山・加藤正志)

長い手紙の一部を使わせてもらったぞ、加藤。しかし、その「いただく」というのは若くない。まるでそれが泉ピン子であろうと赤木春恵であろうと杉村春子であろうと、ご飯を作るときはかならず「何かこしらえるわね」といわせてしまう橋田寿賀子ドラマに似ているぞ。長くなって申しわけない。

●テクノポリスの広告マンガはおかしい。次号を待てとか、次号につづくなどといながら、つづきを見たためしがないぞ。(神奈川・安岡若久)

だから、いってるじゃないか。いいかげんな業界なのだ。キミの頭にメガネとチョビヒゲをつけて、業界人にしてやるぞ。

ところで、♪ちゆるっちゅっちゅパーメント、のCM作曲者が野村義男だと教えてくれた岡山県のパボの弟子くん/テレカはおまえのものだ。くれてやるぞ。

暮らしの適当手帖

12月のテーマ
謎の深夜番組群

●テレビに「深夜」はなくなった
自粛である。最近、もっとも目だった深夜番組は真夜中の二重橋だろう。といっても、学校へ行ってるキミたちには関係ない時間帯かもしれないが。

10月の改編でまた深夜番組が増えた。そのおかげで、ますます「深夜」が何時から何時までなのかわからなくなってしまった。ひとむかしまえの深夜といえは、あきらかに「11PM」であり、「タモリ倶楽部」や「グッドモーニング」であった。

テレ朝30分ものを観たあとはCNNが他局の「歌う天気予報」で幕を閉じるのが常であり、それ以降もやっているのはテレビ東京の時代劇だった気がする。それが、こここのところ深夜番組は「深夜」の境目をなくし、岡部まりという夜専門のタレントまで生んでしまった。

●激動の深夜番組時代史

思えば4年まえ、「オールナイトフジ」があつたのを機に、土曜深夜戦争というのが起こる。日テレの「海賊チャンネル」は「お灸タイム」、テレ朝の「ミッドナイト六本木」は、さすが美容院院長の「マッサージ界のゴールドフィンガー・ドクター荒井」という名物を生み出し、TBSは「ハローミッドナイト」で、せっかくテレビ出演を決意した松山千春をただの髪を薄い田舎者にしてしまった。そのあとは、ドクター荒井も神経性過労でダウン、松山千春が横山やすしになり、テレ朝30分ものがせつくり日テレに行ったりで、すっかりシラけてしまったものだ。

そうして深夜に対する執着がなくなりかけたころ、テレ朝の「朝まで生テレビ」が登場した。そして、フジのJOX-TV2が始まりました。いつのまにか24時間テレビはあたりまえになってしまった。

映画もひと晩に何本も見られる。「白バイ野郎ジョン&パンチ」も元気が。オールナイトフジも主婦やタレント予備群から、また女子大生へともどったし、アミューズ総出演の「土曜深夜族」も明るくていいではないか。ふたたび深夜が盛りあがるのではと思わせるものは十分あった。が、いけない



のは、テレ朝の「プレ・ステージ」だった。毎晩、朝まで討論すればなんでもあたることは思っていないだろうが、やっていることは同じような気がするのをはわたしただけか。毎晩ひとつのテーマをたくさんのパネラーで討論し、浮いているのは樫図かずおで、テレビ東京かと思わせるのはなざら健吾である。ある日のテーマは「無人島でキャンプ」。テレビ欄のなかでは「英語会話1」へお刺身食べられます?〜と同じ二ノイがしなくてもいい。まったく穴があつたら入れてやりたい。

●時代を先取りした、だれも知らない番組
ところで、深夜戦争が始まるまえに終了してしまつた、当時は珍しいオールナイト番組が4年まえにあった。なんと12チャンネル、金曜夜の「FAN-TV」がそれだ。対談や相談室など内容は地味で、いかげん眠気を誘ったが、そのあと5時半からある「テレビ医学講座」の「肝臓」などの映像で冷静に目をさましたものだ。

しかし、つくづく惜しい局だ。やることはどこよりも早いの、日曜深夜に「やまもりビデオカラヤっちゃんおー」なんかやってるものだから、信用してもらえないのかもしれない。ちなみに「やまもり〜」の司会は横山プリンと高井ギヤラ、リリアンという知らない顔ぶれだったのを覚えている。

関係ないが、自粛で紅白が今年はない。あっても見る気はないが、紅白がないということは「シオノギ・ミュージックフェア」でも見ないかぎり、菅原羊一を1年に1度も見ないということだ。いや、べつに好きではないが。



◎和歌山・岡本浩幸「真実のパボはもっとホッペが大きい!」ついでにいうと胸も大きい! こんどバボのスリーサイズを誌上において公表することを私(野見山)の責任において約束しよう



◎東京・山下剛「古いっ、古すぎるっ……といつてもわからない人が多すぎるうけど、どう見ても30年まえの手塚治虫ふう。MSXユーザーのなかにも、手塚先生は脈々と息づいているのね



●もつとあつかましいぞ/全カラーで360円、毎月シール付き、景品付きCGコンテスト、ゲームミュージックソノシート付き、表紙を固くする、ファンタムハウス拡大、景品付きゲームアイデアコンテスト、年間購読者にもれなくテレカプレゼント、景品付きゲームクイズ、本を開くとゲームミュージックが流れる、表紙にホログラム。以上が要望+提案です。(広島・中川昭徳)⇒ほんとうにあつかましいのはおまえだった。大地の義兄、許せ。(バ)

プログラムの王国

ファミ

1画面プログラムが今回は9

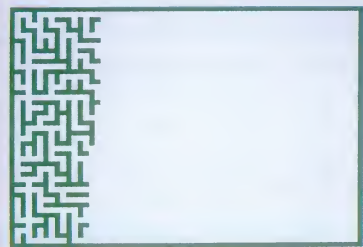
本。自動迷路プログラム①AUTO MAZE

(P47)、丸太を飛び越える②LOG&LOG (P48)、興奮の連続③バドミントン(P48)、ノテンキな横スクロール④おーぼけーたの冒険～旅立ち～(P49)、射的ゲーム⑤BAN BAN (P49)、記憶ゲーム⑥おぼえてろよ(P50)、ただ見ているだけの⑦呆然(P50)、似た文字判別訓練ソフ

ト⑧MOJI(P51)、逆

転の発想⑨バドルくすしV3(P51)。さらに、

10画面をちょっと超えた本格シューティング⑩FORCE BLADE(P52)もいい。もちろん、芸の細かい⑪ATTACK No. 1(P53)、水道管ゲーム⑫WATER PIPE2(P53)、新種の盤ゲーム⑬桂馬跳び(P54)の、充実N画面トリオもおすすめ。今月は計13本なわけだ。



①迷路をかってに作る



②おして自分でかってに解く



③この道は袋小路だった

かってに迷路を作りあげ、かってに解いていく

オート メイズ

AUTO MAZE

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面 BY POTATO

なにごとであれ、他人が苦勞している姿を見るのはどういふわけかおもしろいものだ。苦勞しているのが人間だと、つい見るにしのびないという良心が出てしまうものだけれど、コンピ

ュータならそれもない。一見、迷路ゲームのように見えるこの鑑賞ソフトは、MSXが迷路を苦勞して作り、それをまたMSXが苦勞して解いていくという作業をエンエンくりかえすプログラムなのだ。

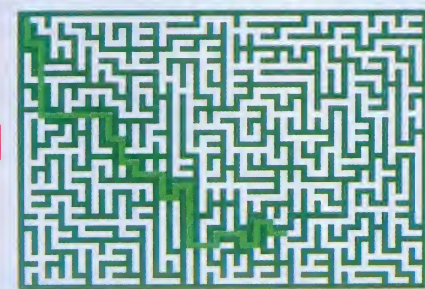
三途の川にあるといわれる賽の河原では、死

リストは57ページ

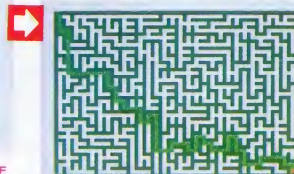
んだ子どもが、石を積んで塔を作り、作るはしから鬼にくすされ、また作り、またくすされ、また作り……をくりかえすといわれるが、まさに「賽の河原の石積み」(知らなかった人はおばあさんかお坊さんに聞けばわかる)をMSXで表現したようなプログラムだ。

そのうえ、迷路をかってに解きおわって新しい迷路を作るときはわざわざ色を変えるという、色気もある。

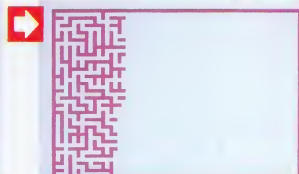
そのままにしていると、MSXはいつまでも迷路を作っては解き、作っては解きをくりかえすので、いやになったらCTRL+STOPで終止符を打とう。



④あわててもとにもどってやりなおし。どうやら今度はちゃんと正解の道をたどれたようだ



⑤ゴールはいつも右下にある



⑥また迷路を作る

果てしなく続く丸太をとんびとんびしつ々進む

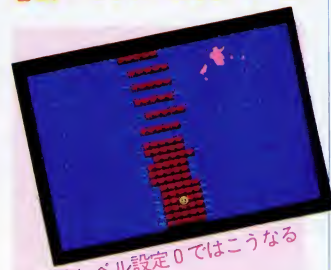
ログ アンド ログ

LOG&LOG

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY YOSHIX

📖 リストは58ページ



👉 レベル設定0ではこうなる

スペースキーを押している時間で変わる。チョン、なら小さいジャンプ、長く押ししていると自然に大きいジャンプになる。

丸太の道をどこまで走れるか。



👉 丸太が切れる!



👉 そこでジャンプ



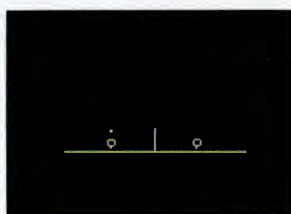
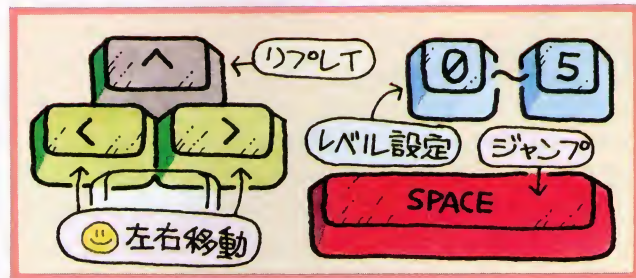
👉 うまく着地。さらに続く



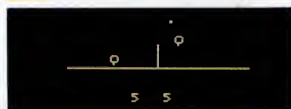
👉 川に落ちるとゲームオーバー

最初にレベルを聞いてくるので、0~5の数字で答える。小さいほど丸太と丸太のあいだにできる間隔が小さくなり、大きいほど広くなる。やってみればわかるが、間隔の小さいほうがむずかしい。数字とリターンキーを押してゲームスタート。

たぶん、ここは川だ。上流から丸太がどんどん流れてくる。なぜかこちら向きににっこり笑っている主人公は、小さなジャンプや大きなジャンプで、川に落ちないように丸太の道を進んでいく。ジャンプの大きさは、



👉 ゲーム開始のサーブ



👉 飛びあがって打つとスマッシュ

名前のとおり、バドミントンのゲームで、2人対戦専用だ。

このゲームをプレイしていると、なんとなくコナミの名作スポーツゲーム『ピンポン』を思い出した。

このゲームも、あの名作ゲー

シャトルの動きの芸が細かいエキサイトゲーム

バドミントン

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY やすた

📖 リストは60ページ

グサービスになる。

レシーブでも、ラケットの前方で受けると遠くへ飛び、後方で受けると近くに落ちる。飛びあがってシャトルを打てば、スマッシュもちゃんとできる。

ところで、このバドミントンには、ちゃんとサーブ権というのがあり、サーブ権を持っているほうのプレイヤーがポイントを取ったときにはじめてスコアが増える。サーブ権のないプレイヤーがポイントを取ったときは、ただサーブ権が移動するだけでスコアにはならないのだ。

原則として15点取ったプレイヤーの勝ちだが、14対14になるとちゃんとジュースになるところも芸が細かい。

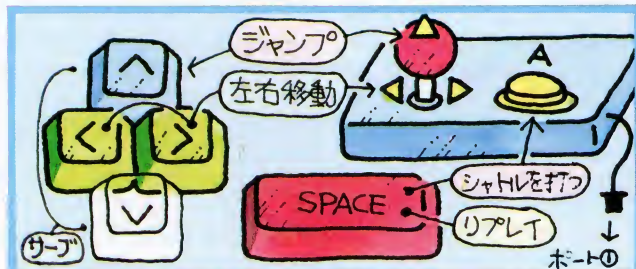
👉 シャトルは鋭く相手コートに

ムと同様、プレイヤーはラケットだけ。そのかわり、2つのラケットのあいだを往復するシャトル(バドミントンで使うハネ付きの球)の動きがなかなかリアルで本気で楽しめる。

まずはサーブ。カーソルキー

👉 芸の細かい試合展開が楽しめる

(ジョイスティック)のどれかを押しすと、シャトルがあがる。このとき、下方キーだと相手コートの手前に落ちるショートサーブの手前に落ちるショートサーブの奥深くに届くロングサーブになる。



👉 サーブからのシャトルの動きを点の軌跡で表すとこんな感じになる

カラフルボールをよけつつ大ぼけキャラが進む

おーぼけーたの冒険

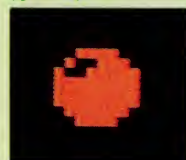
～旅立ち～

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY つっちい

👉 リストは61ページ

赤いやつ



赤いボールは直進してくる。天井にあたると等角度反射ではねかえる

やまぶきいろなやつ

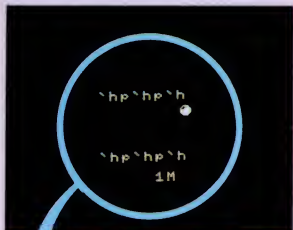


放物線を描きながら床でバウンドする。正直にいうとただの黄色

レモンイエローなやつ



放物線は放物線だが重力が逆方向に働く。正直な色は明るい黄色



まず最初に天井と床用のキャラクタを置いてから



キャラクタの色を変えて天井と床らしくする



ゲーム開始。天井と床は左へ流れていく



おーぼけーた

右手と左手が上と下を向いている芸の細かい主人公

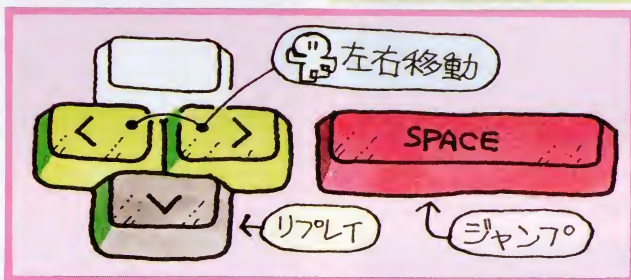
いちおうストーリーがある。「今から1か月ほどまえ、おぼけーたは家を出た。どこかに自分の助けを必要としている人がいるはずだと思ったからだ。いっておくが、けーたは勇者とかそんなものではない。たんなる思いこみの激しいバカであった。「今日も何にもないのか」そう思ったとたん目のまえに見知らぬ洞窟があった。けーたは敵がいるとも知らずその洞窟に入っていった……」

うむ。まあ、それはともかく、その洞窟では3種類のボー

ルが現れる。それぞれ動きが違うのを見きわめて、ボールをよけつつ、右へ右へ(奥へ奥へ)と進むゲームだ。

進むたびに進んだ距離がメートルで表示され、けーたがボールにあるといったん飛び上がって画面下に沈没してゲームオーバー。

リプレイするたびに天井と床のキャラクタの正体が現れるのがダサイようなかわいいような。



時間制の射的ゲーム。

スコープをカーソルキーで動かして的を撃ち落とすゲームだが、スコープは、ただカーソルキーに対応して素直に動いてくれるわけではない。

スコープの動きはいわゆる慣性がきいていて、いったん右方向のカーソルキーを押すとそちらにズズッとスライドしていく。そこで下方向を押すと右下のほうへ動いていくことになる。右方向に動くのをやめてほしいければ、左方向にある程度の力を加えなければならないわけだ。

射的は素敵だ、霧笛は詩的だ、秀樹はおできだ

BAN BAN

MSX2/2+/VRAM64K/1画面

BY 秋元慎一

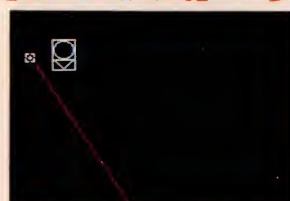
ただ、あまり加えすぎると今度は逆に左へズズッとスライドしてしまう。実際の射的は、照準をあわせるのがむずかしいわけで、パソコンゲームでそのむずかしさを表現するところなるというわけだ。

さらに、的の現れ方がけっこうリアルだ。シャキーンという感じで人の形(丸が頭、三角が体、のつもり)をした的が飛び出す雰囲気がよく出ている。

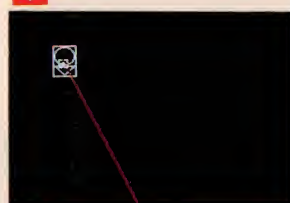
的は、頭(丸)の部分にレーザーを撃ちこめば消滅し、新しい的が暗闇の空間のどこかに現れる。次々に的を撃ち落としていき、1分たったらゲームオーバー。撃ち落とされた的の数がスコアとなって表示される。

10点以下の得点しかあげられない人は、大地震が起きたときにはかならず逃げ遅れてしまうタイプだといえるだろう。

👉 リストは62ページ



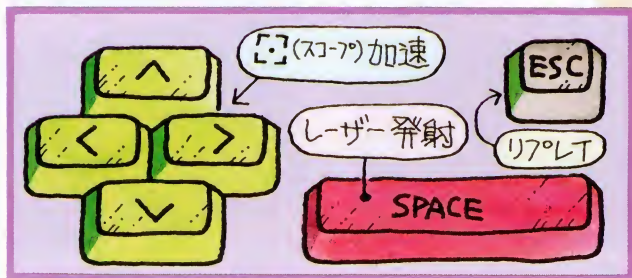
ああ、そっちじゃない!



よしよし、あったりー

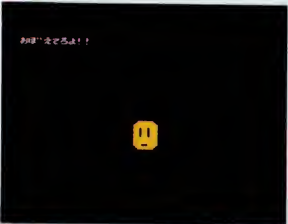


そっちじゃないってば!





まず、レベルの設定



コンピュータの出題。「ブ」



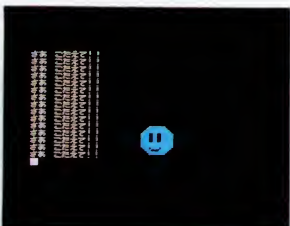
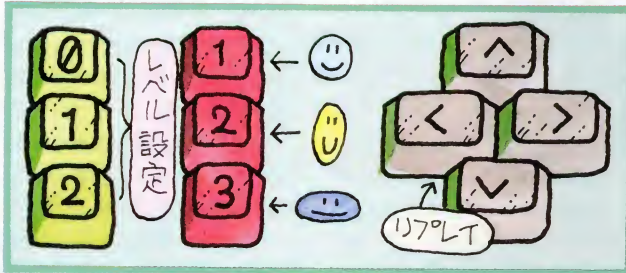
さあ答えなさい。「ブ」

ブ(ブ)ブピ(ブピ)ブピポ(ブピブ)あ、間違えた

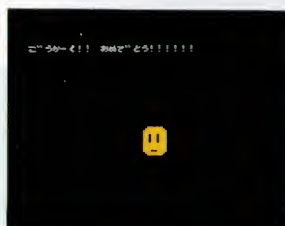
おぼえてるよ

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY 市村宣成



ブピポブピポブピブピ……



15問連続正解で合格

リストは63ページ

確か10年以上もまえに、こういう電子ゲームがはやった。その名も「サイモン」というのだが、今でもあるのかなあ。

まず、レベルを設定。レベル0は音とキャラクタ付き、1は出題のテンポが速い、2は音がなくキャラクタだけの出題。

ルールは単純。コンピュータが「ブ」なんて音を出しながらその音に対応したキャラクタを表示する。プレイヤーは、それをそっくりマネする。正解だと次に「ブピ」と2つ出してくる。プレイヤーがマネする。すると「ブピポ」と出題するのでまたそれをマネする……。以下、15音に達するまで続く。出題は、まえに出した音に1つ新しい音を加えるという方式なので、かんたんなような気がするだろうが、それがなかなか。「ブピポブピポブピポ」なんてのをくりかえしているうちに、つい間違えてしまうのだブポ。

不眠症や心因反応の人はこれを見て眠りなさい

ぼうぜん 呆然

MSX2/2+/VRAM128K/1画面

BY 釜淳司



宇宙の中心からジワジワ



ジワジワジワワッジワッ



完成。この形のうずまきがグルグル回転する

どういわけか、グルグルうずまいてるものはじっと見てしまう。見ているとついつい口が半開きになり、よだれがたれて、目はうつろになる。

このプログラムに、呆然というタイトルがついたのは、たぶんそんなところが理由だろうが、いずれにしろ、

荒いパターンの例



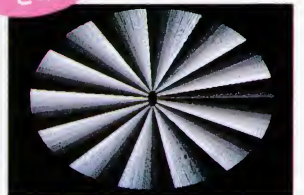
グラフィックアニメーションタイプの鑑賞プログラムだ。最近、ファンダムではブーム。

RUNさせると、「コマカサ」を聞いてくる。数値は1から100までだが、小数点がついてもかまわない。この数値が小さいほど緻密なうずまきになり、大きいほどおおざっぱなうずまきになる。作者のおすすめは1.5で、左の3枚の写真はその数値でやったものだ。

細さを設定しおわるとジワジワとたくさん線の画面の中央からぐるぐる回しながら引いていく。設定した値が小さいほど待つ時間は長い。じーっと待って、

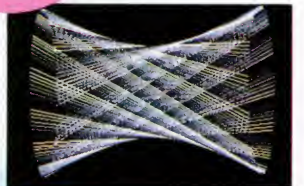
リストは64ページ
編集部改造バージョン

その1 時計もどき



設定値を5にしたパターン

その2 鼓もどき



設定値を20にしたパターン

やがて十分な量のうずまきができたとこで、グルグルグルグル……。

あきたら、スペースキーを押すと、最初の細かさの設定にもどってやりなおせる。荒い設定もそれなりにおもしろい。編集部改造バージョンもあるぞ。

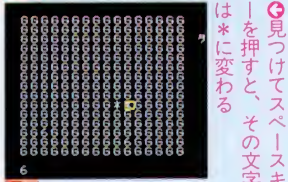
まぎらわしい文字を見つける目チカチカゲーム

もじ
MOJI

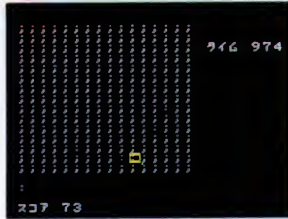
MSX MSX 2/2+ / RAM8K / 1画面 BY おじさん



①混じった6を見つけ出す



②面.;のなかの:を探す

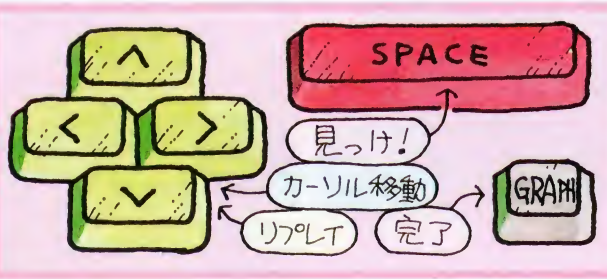


③見つけてスペースキーを押すと、その文字は*に変わる

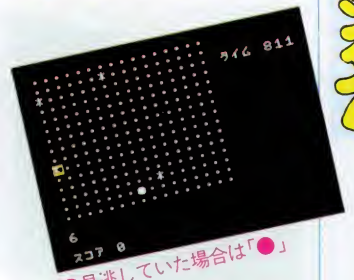
ぜんぶで22面もある文字探しゲーム。ずらりとならんだある文字のなかに、それとよく似た憎らしい文字(「スコア」の上に表示)がいくつか混じているのだ。時間内に、その文字をぜんぶ見つけて、カーソルをあわ

せスペースキーを押して「*」に変えるのが目的。GRAPHキーでクリア宣告すれば残りタイムがスコアに加算される。

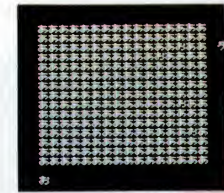
ただし、目的の文字がまだ残っていた場合はそこが「●」で表示され、ゲームオーバー。



リストは65ページ



④見逃していた場合は「●」



⑤むずかしい面の一つ。「あ」に混じった「お」を探し出す



⑥「く」のなかに混じった「く」を探す。ううんまぎらわしいなあ

悪のパドルを天誅ブロックでくずす道徳ゲーム

パドルくずしV3

MSX MSX 2/2+ / RAM8K / 1画面 BY おとん



①天誅を受けて短くなった悪の心



②悪の心をつぶす緑の天誅

画面の下に横たわるパドルは、キミの悪い心のシンボルだ。悪い心には、天誅を加えなければいけない。



③あと1回で改心できる

上から落ちて調子よくなると四角いブロックが、じつは天誅のシンボルだ。このゲームは、悪い心をたくさん持つキミが、自分から進んで天誅を受け、い



④最後の天誅を受け1面改心

い人になろうと修行を続けるという設定だ。

だから、プレイヤーは悪の心

を操作して、天誅に自分からあ

リストは66ページ

たる(どちらかというと天誅をあてるという感じだが)のが目的だ。天誅が悪の心にあたるたびに悪の心は次第に細り、16回天誅を受けると消えて、面クリア。クリアするたびに天誅のジャンプの高さが低くなり、むずかしくなっていく。9面になるとジャンプというより連打されているような感じだが、もし、万一9面をクリアすれば、もはや悪の心はなくなり、ついにプレイヤーは悟るのであった。

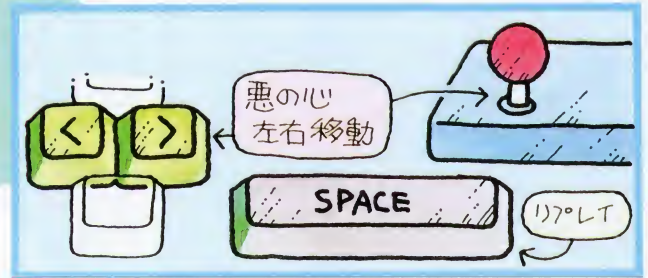
この単純なゲームに、これだけの不気味な設定をつけた作者のセンスは見るべきものがある。天誅を受けそこねると、天誅はスッと画面下に消えていき、静かなゲームオーバーとなる。

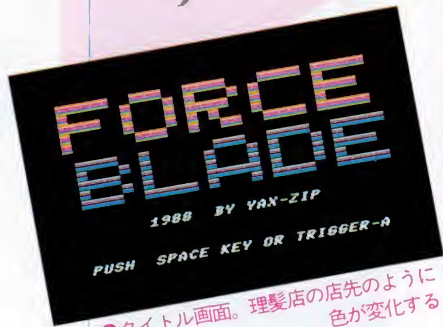


⑤天誅の色はレベルごとに変わる



⑥ナイス、悟った瞬間の画面

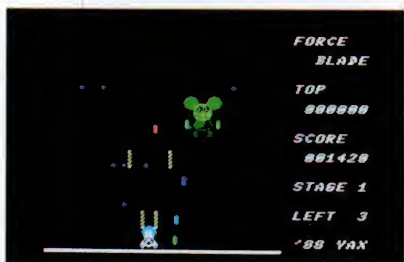




①タイトル画面。理髪店の店先のように色が変化する



②流れ星もいちおう敵。バンバン連射で撃破して突き進んでいく



③ボスキャラはダメージを与えるたびにすばやくなるので手ごわい



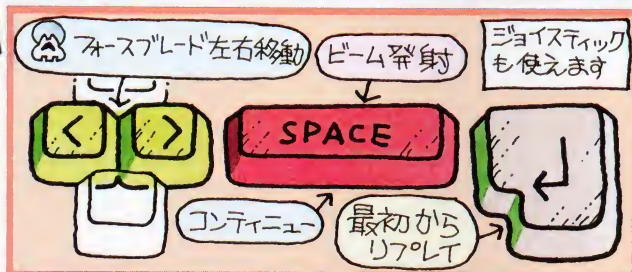
④5面のボスキャラをやっつけると秘蔵の0面がプレイできる



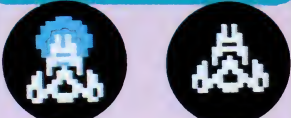
経済的なボスキャラの作り方を教えますゲーム

フォース ブレード FORCE BLADE

MSX MSX2/2+/RAM32K/11画面 BY YAX-Zip



フォースブレード



- ①シールドのついているフォースブレード
- ②シールドのなくなったフォースブレード

見ればわかるが、これはシューティングゲームだ。しかも、作者自身が認めるようにあの名作「PURE STAR」を強烈に意識したゲームだ。

自機フォースブレードは、左右にしか動けないが、ときどき出てくるパワーハート(撃つたびに色が変わる)を取ることでスピードを速くしたり、ビームをパワーアップさせたり、シールドを強くしたりできる。

ひとしきりザコキャラをやっつけていくと、面の最後でボスが出てくる。ボスを倒すと面クリアで、次の面へ。5面をクリア

③敵の動きがすばやかだったり、異様におそかったり、変態的な0面

取ってうれしいパワーハート

- ①青いときにとると5段階で左右に移動するスピードがあがる
- ②赤いときにとるとビームの威力が増し、4個目でタイプも変わる
- ③黄色いときはシールド増強。取れば取るほどシールドが厚くなる

すると、高速と超低速がまじりあった変態面0面をプレイできるようになる。0面の最後では1面から5面のボスがオンパレードで出てきたうえに最後の大ボスというか3色ダンゴが出てくる。最初から最後まで、連射連射で汗をかく、正統派シューティングゲームだ。

ところで、最初は気がつかなかったけど、このボスキャラ、じつは、5面のボス以外は、ぜんぶザコちゃんなどの組み合わせなのだ。うまいなあ。

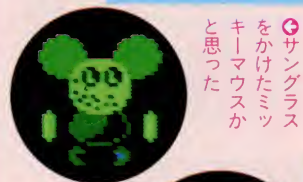
ザコちゃんたち

- ①斜めにしか攻撃してこない流れ星型ザコキャラクタ
- ②いばん下についていたらまともどっていくリターン型
- ③下に着くとバウンドして攻めてくるゴムボール型
- ④まっすぐ降りてくるだけの一般庶民的なザコ
- ⑤まっすぐ降りてきて斜めにもどっていくヒネクレ型
- ⑥斜めにやってきて左右と下ではねる4方向反射型

ボスリストは67ページ

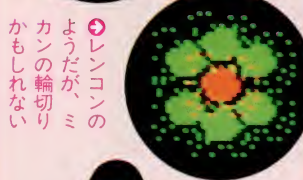
ボスども

1面のボス



①サン格拉斯をかけたミツキーマウスかと思っただ

2面のボス



①レンコンのようだが、ミカンの輪切りかもしれない

3面のボス



①サン格拉斯をかけたサソリかザリガニか伊勢エビ

4面のボス



①足が少ないムカデ。動きもちゃんとクネクネしていて気持ち悪い

5面のボス

①貧乏な劇団のセットに使われる三日月モデルという感じ



0面のボス

①ただのカラフルなボールだが、ふよーん、ふよーんと揺れ動く





赤い玉はサーブ権を示す
 またもや2人制バレーボールだ。最近なんだかこの手のゲームが多い。でも、このプログラムは、ボールの動きやプレイヤーの動きが微妙に変えられて、奥深い味わいがある。
 ボールの動きはほかの同種の

ボールに微妙な変化がつけられるバレーボール

アタック ナンバーワン ATTACK NO.1

MSX MSX2/2+/RAM8K/5画面 BY TORTOISE

ゲームに比べてゆっくりしているが、どちらかという、ボールの動きを正確に追えるのであってプレイに熱中できるのだ。
 プレイヤーを操作して、スペースキー(Aボタン)でボールを打つというところは、よくある

パターンだが、プレイ感覚はこまやかだ。たとえば、ジャンプしてボールを打つとアタックになるが、ジャンプすると見せかけておいてふつうにレシーブす

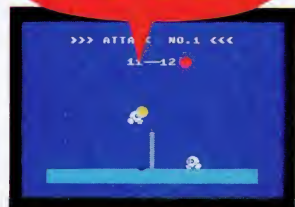
リストは70ページ

というフェイント技も使える。カーソルキーの下の低いジャンプとはそういうときに使うわけだ。

ボールを打つときもスペースキーを押している時間に応じてボールの飛ぶ高さが変わってくるし、打つときにカーソルキーの左右を押すとボールの飛んでいく角度が変化する。

このゲームで戦っていると、スポーツにはたいせつな瞬間がいくつかあるということが身にしみてよくわかってくるのだ。

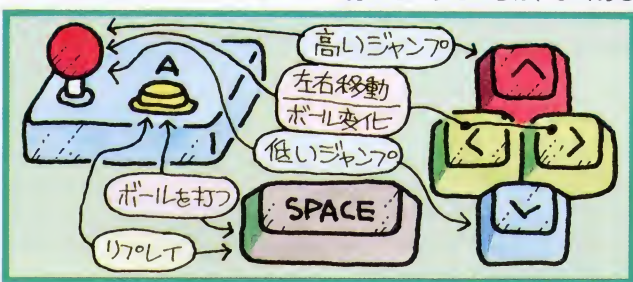
アタック



敵のボールがフラフラッとネット上を通過する瞬間をねらう



アタックした直後。鋭いボールが相手コートに打ちこまれる



でびるくん



頭の両側にツノがはえているのが特徴。それ以外はべつにこれといっていない

ごらんのでびるくんという主人公を操作して、水道管をつないでいくかわいいアクションゲーム。水道管の端からときどきもれてくる水滴は敵だけれど、

右上の水道管に注目



ゲームスタート。でびるくんは左上にいる



どんどんつないでいく。水滴もポロポロと出てきている

ジワワツともれる水滴をよけつつ水道管つなぎ

ウォーター パイプ WATER PIPE 2

MSX MSX2/2+/RAM16K/4画面 BY TEIJIRO

これもなかなかかわいい。画面の右端には、上下に水道管の端がある。ここに水道管のパーツをどんどんくっつけていって、1本の水道管を完成させ水滴が出てくるまで

るのがゲームの目的だ。

でも、でびるくんにはできることは水道管を押すことだけ。画面中に散らばる水道管の切れ端をうんしょうんしょ押して、右端の水道管にくっつけていくわけだ。

ところどころにある茶色の岩みたいなやつは、ただのジャマキャラ。あたってはなんともないけれど、水道管のパーツを右のほうに持っていくときには、

リストは72ページ

けっこうジャマになる。どうしてもジャマな岩は、何かに押しつけるとシュワツと消える。

水道管を伸ばすのにモタモタしていると、上のほうの水道管からジワワツと水滴がもれてくる。最初は先っぽだけをちょこんと出し、少しずつ身を乗り出してきて、全身が出てしまうと、画面中を水滴が飛びまわりはじめる。飛びまわる水滴にでびるくんがあたると、そのたびに画面右下に表示されているエネルギーの数が減り、これが0になるとでびるくんはアウトになってしまうのだ。

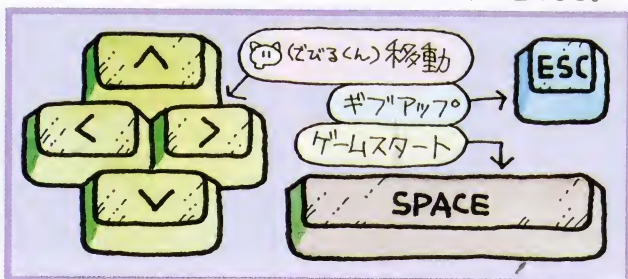
水道管を完成させたら面クリア。面を進めるごとに水滴の出るスピードは速くなる。



水滴はこんなふうによくよくと水道管の端からもれてくる



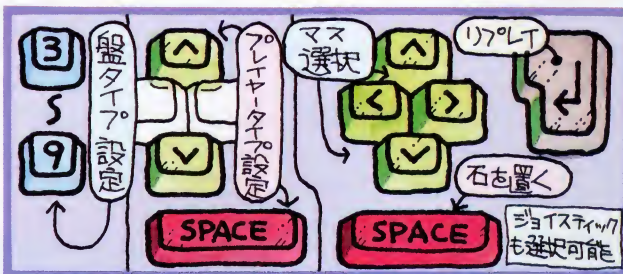
上から下までつないだらクリア。次の面では水もれが激しくなる



囲碁でもオセロでも五目ならべでもありません

けいまと桂馬跳び

MSX MSX2/2+/RAM16K/3画面 BY 光井豊和



ゲームを始めるまえに盤の大きさを3×3から9×9のなかから選ぶ。そして、次にキー操作方式を設定する。プレイヤー1も2も、キーボードで遊ぶか、ジョイスティックで遊ぶかを自由に決められるのだ。まず、プレイヤー1の表示を、カーソルキーの上下で変え、好きな設定になったらスペースキーを押して決定。次にプレイヤー2も同様に設定する。

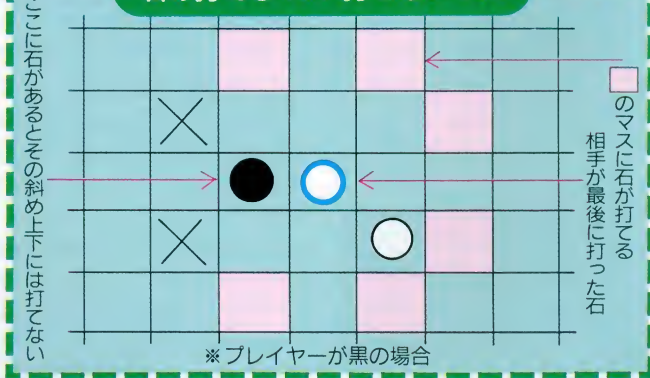
■ウォッチモードもある

感心するのは、この設定のな

かに「COM1」「COM2」というのがあり、これにしておいたプレイヤーはコンピュータが担当するというのだ。つまり、このゲームは、2人で対戦することもできるし、1人でコンピュータ相手に戦うこともでき、さらに、コンピュータどうしを対戦させてながめていることだってできるわけだ。

COM1に設定しておく、そのプレイヤーは早指しの名人、即断即決でパッパッと指してくる。COM2に設定しておく、

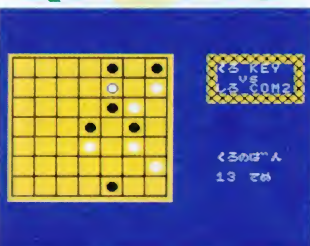
石の打てるマス 打てないマス



※プレイヤーが黒の場合

リストは74ページ

Q. 次の1手



黒の番、13手目。さて、キミならどこに打つ。下を見るまえに考えよう

A. これで詰み



ここが正解。じつは、この写真は担当者がはじめてCOM2に勝った瞬間

じっくり考えて、なかなか鋭い手を打ってくる。

■ルールはかんたん

さて、かんじんのゲームのルールはとてもシンプルだ。

①相手が最後に打ったマスから8方向に桂馬跳びした位置にあるマスのどれかに石を打つ

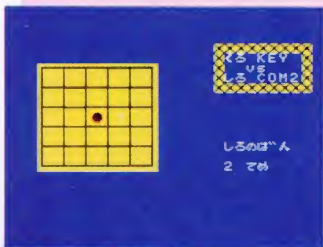
8方向桂馬跳びというのがどうということかわからなくてもだいじょうぶ。石を打つマスを示すカーソルは、何も押していないときは相手が最後に打った石の上であり、カーソルキーを右とか右上とか8方向に押せばそれに対応した桂馬跳びのマスにカーソルが自動的に移動してくれるのだ。ただし、

②相手のマスの真横にどちらかの石があると、その斜めのマスには石が打てない

つまり、桂馬の足が押さえられている方向には跳べないという感じなのだ。そして、

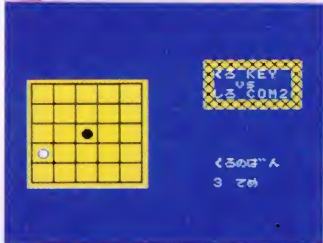
③どこにも石が打てなくなったほうの負け

逆にいうと、そうさせたほうの勝ち。先の先の先くらいまで読めるようになると楽しい。



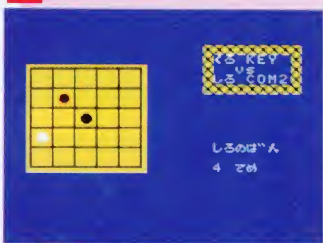
しるのぼたん 2 手目

COM2相手に5×5でプレイ



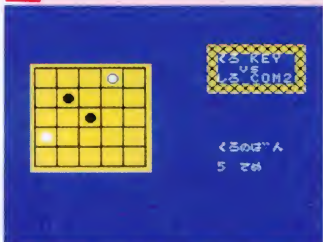
しるのぼたん 3 手目

黒がプレイヤー、白がCOM2



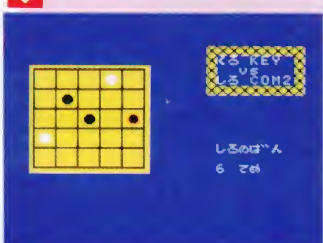
しるのぼたん 4 手目

このへんは適当にやっている



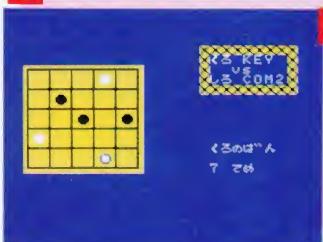
しるのぼたん 5 手目

白のCOM2は右へ変化した



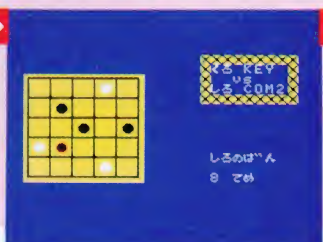
しるのぼたん 6 手目

あれ、黒はここにしか打てない



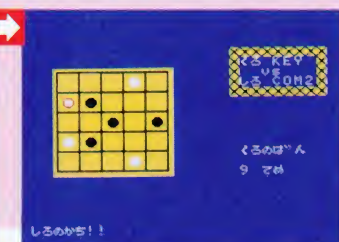
しるのぼたん 7 手目

うへん、そう来たか……



しるのぼたん 8 手目

なんだかいやな予感……



しるのぼたん 9 手目

もう黒は打てない。負け～

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれていないかを、数字で確認するための、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
  ↑      ↑
 行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らし合わせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、MERGE"CHECK"とする。

③あらかじめ、SCREEN0、WIDTH40としておく。

④GOTO9000とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

>の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、DELETE9000-9060として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考に、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

- はじめてのファンダム56
- AUTO MAZE57
- LOG & LOG58
- バドミントン60
- おーぼけーたの冒険 ～旅立ち～61
- BAN BAN62
- おぼえてろよ63
- 呆然64
- MOJI65
- バドルクずしV366
- FORCE BLADE67
- ATTACK NO.170
- ファンダム通信スペシャル71
- WATER PIPE272
- 桂馬跳び74
- MSXの音楽とサウンド76
- ファンダムハウス78

ファンダム募集要項

● リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわける。

- ①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

● フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

- 投稿上のルール
- ① 盗作、二重投稿厳禁
- ② テープかディスクで投稿する
- ③ 詳しい解説の手紙をつける
 - (1) 住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
 - (2) プログラムの遊び方、使い方
 - (3) 変数の意味・プログラム解説
 - (4) バズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
 - (5) プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■ あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■ 採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■ 季節奨励賞
各季節ごとに、編集部が指定した特定の部門、タイプについて奨励し、その期間内に掲載された作品のうちもっとも優秀な作品を選び、奨励金3万円をさしあげます。なお、第4回季節奨励賞(10~12月号)は「夏休みプログラムコンテスト」のなかに組みこまれ、10~11月号に掲載された作品のうちアイデアが優秀だった作品に送られます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製カキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは11月30日必着。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINT USING"#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???
```

プログラムの首問は?

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを確認④電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-4311627)。それ以外の時間は受け付けていません。

TIM MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロードサービス中/リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート
応募券

はじめての ファンダム

第3回カセットテープ

ディスクを使っている人にとってディスクの価格が高いのが悩みの種。ファンダムに投稿するにも「ディスクは高いのでテープで投稿したいけどデータレコーダは持っていないし……」と悩んで

いる人も多いと思います。今回は安価で入手しやすいテープを使い、しかも一般のオーディオカセットレコーダを使ってプログラムを保存する方法および呼び出す方法について説明します。

なぜテープにセーブするのか

カセットテープは、フロッピーディスクにくらべて価格が安く、入手しやすいという利点があります。そのため、ファンダムにプログラムを投稿するときなどは、ほとんどの人がテープに保存して送ってきます。

プログラムをテープに保存、呼び出しをするには、MSXとデータレコーダ(コンピュータ専用のカセットレコーダ)をつなぐCMTケーブル(写真参照)は必要ですが、データレコーダまで買う必要はありません。

録音機能がついているオーディオカセットレコーダ(つまり、ふつうのテープレコーダ)があればプログラムの保存、呼び出しは十分可能なのです。

オーディオカセットレコーダを使ってプログラムの保存、呼び出しをするときは、CMTケーブルの赤いミニプラグをMICなどの録音用のジャック(RとLが別々になっているときは、どちらでも可)に、白いプラグをEAR、PHONESなどの再生用のジャックに、黒いミニミニプラグをREMOTE、リモコンなどと書かれているリモコン用のジャックにつなぎます。ただし、リモコン用のジャックがない場合は、黒いミニミニプラグは使わなくていいのです。

CSAVEとSAVE"CAS:"

プログラムの保存、呼び出しの具体的な手順はイラストを見ればよくわかるでしょう。うまくいかないときは、音量や音質を変えていろいろやってみてください。なお、音量は高めに設定したほうがよいようです。

ところで、プログラムをテープに保存するにはバイナリーとアスキーの2種類があります。

バイナリー形式は、プログラム中の命令やデータを中間コードに変換して保存する方法で、ふつうは、この形式で保存します。イラストの手順はこの形式でのやり方を説明したものです。

バイナリー形式の書式は、
CSAVE"<ファイル名>"
CLOAD"<ファイル名>"

さらに、CLOAD?という命令を使うと、プログラムが正しく保存されたかをチェックすることができます。

一方、アスキー形式とは、プログラム中の文字をすべてアスキーコード(キャラクタコード)の形で保存する方法で、保存に要する時間が長いという欠点があるものの、MERGE命令を使ってメモリ上のプログラムとテープに入っているプログラムをつなぎあわせることや、RUN"CAS:<ファイル名>"とし

て、プログラムを呼び出すと同時にプログラムを実行することができるという利点があります。

アスキー形式の書式は、
SAVE"CAS:<ファイル名>"
LOAD"CAS:<ファイル名>"
となります。アスキー形式での保存、呼び出しの手順は、命令が違うだけでイラストと同じで

すがCLOAD?命令が使えないので保存編は④まで終了です。

プログラムを保存するだけであればバイナリー形式、「打ちこみミス発見プログラム2」のように、他のプログラムとつなぎあわせて使用するのであれば、アスキー形式というように目的に合わせて使いわけてください。

CMTケーブル



④ふつうのテープレコーダとの接続例。ケーブルはパソコン販売店などで1000円ぐらいで購入できる。ケーブルの型番は、HBK-50(ソニー)、CF-250I(松下)など

保存編

①保存用の命令を入力しておく。リターンキーはまだ押さない

CSAVE"XXXX"



②レコーダを録音状態にする

③リターンキーを押すとプログラムをテープに記録しはじめる

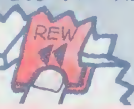


CSAVE"XXXX"
Ok

④OKと表示されたら保存終了。レコーダを止める

⑤テープを巻きもとめて保存の確認命令を打ちこんで……

cloud?"XXXX"



⑥テープの再生をはじめるまえにリターンキーを押す



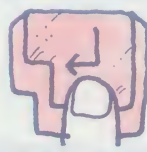
cloud?"XXXX"
Found:XXXX
Ok

⑧こんな画面がでたら成功。エラーがでたら①からやりなおす

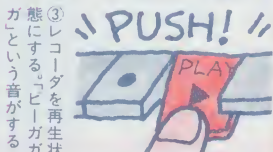
呼び出し編

①テープを巻きもとめておいて呼び出し命令を入力する

cloud"XXXX"



②テープの再生のまえに、リターンキーを押して呼び出し開始



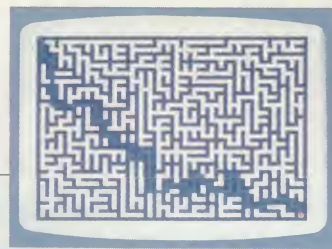
cloud"XXXX"
Found:XXXX
Ok

④成功したときはこんな画面になる。レコーダを止めて終了

オートメイズ

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY POTATO

遊び方は47ページにあります



まんが

```

10 DEFINT A-Z:Z=RND(-TIME):L=RND(1)*12+3:
COLOR L,15,15:SCREEN 3:LINE(8,0)-(248,184)
,B:DEFFNM=X+(A=3)-(A=1))*4:DEFFNN=Y+(
A=2)-(A=0))*4
20 PLAY"SO M10000T100L205":M$(0)="CE8DR8E
8CC16D8E2.CE8DR8D8CC16D8C2.":M$(1)="DF8E
R8G8DE16F8G2.DF8ER8E8DC16D8C2.":FORX=16T
0244STEP8:FORY=8TO180STEP8
30 A=RND(1)*(3-(X=16)):PSET(X,Y):B=FNM:C
=FNN:IFPOINT(B,C)=L THEN 30 ELSE PSET(B,C):N
EXTY,X:X=12:Y=4
40 IFX=244ANDY=180 THEN FORI=0TO999:PSET(2
44,180),1+IMOD15:NEXT:RUN
50 IFPLAY(0)=0 THEN PLAY"XM$(M);":M=1-M
60 PSET(X,Y),2-Z:FORI=RND(1)*4TOI+3:A=IM
OD4:B=FNM:C=FNN:IFPOINT(B,C)=15-Z*6.5THE
NPSET(B,C),2-Z:X=X+SGN(B-X)*8:Y=Y+SGN(C-
Y)*8:FORI=1TO300:NEXT:Z=0:GOTO40 ELSE NEXT
:Z=2:GOTO40
    
```

プログラマからひとこと



ぜひ遊んでみてください

この場を借りて、『DANGORACE』を紹介させてもらおう。2~3人用、持ちゴマ5つのうち3つがコースを1周半してゴールすれば勝ちで、ルールは、①順番にINT(RND(1)*3)マス動かす②コマをスタートに出すのは1マス分と数える③後ろ、斜めには動けない④他のコマを押して進むことができる⑤コース外に押し出されたらアウト、再び持ちゴマになる。というわけで、ぜひ遊んでみてください。

●BY POTATO

変数の意味

グラフィック座標

X, Y.....ドットの先頭の座標
B, C.....ドットの先頭の移動先の座標

FNM, FNN.....ドットの先頭の移動先の座標計算用(ユーザー定義関数)

その他の変数

A.....ドットの進行方向(0=下, 1=右, 2=左, 3=上)

I.....ループ用

L.....壁の色

※1 ドットの移動は、ドットが移動しようとする上下左右の座標にある道(ドット)の色を調べて(どの方向から調べはじめるかは乱数によって決定)、その色によって決定される。

移動先の道の色が白(カラー

M.....BGM用フラグ
M\$(n).....BGM用文字列データ
Z.....進退のフラグ(0=前進, 2=後退)

プログラム解説

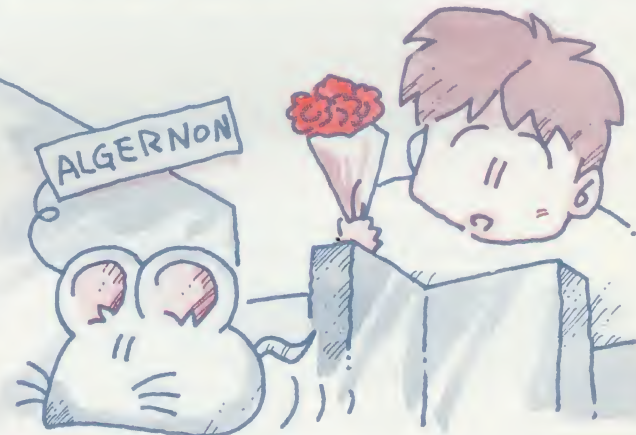
10 初期設定

●初期設定 ●乱数初期化 ●壁の色を決定 ●迷路の枠を描く ●ユーザー定義関数定義

20 BGM設定

●PSG設定 ●BGMの音データをM\$(n)に入れる ●迷路作成ループ開始

コード15)ならば前進、それ以外の色ならば後退する。後退していくときは道を透明(カラーコード0)で塗りながら後退していく。これは、1度通った道を再び通らないようにするためのテクニック。



30 迷路作戦

●迷路作成(基準となる点をまず描き、その上下左右に壁が重ならないように描いていく)

40 クリア処理

●ドットの先頭がゴールに到達したら点減させ、再びRUNを実行する

50 BGM

●BGM判定(BGMが鳴っているかを調べ、鳴っていないければBGMを鳴らす)

60 移動判定

●ドット移動判定処理 ※1

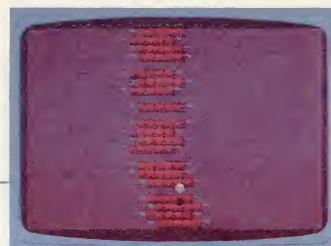


〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート(10月号)結果①〉おなじみアンケートの結果発表です。今回は大物「たこ3」が予想どおり圧倒的勝利、ほかにTEIJIROの「BALL RACE」などの人気が高かったようです。結果は以下のとおりです。〈1位〉たこの海岸物語PART3 迷宮編〈2位〉BALL RACE〈3位〉ぼうんすく4位〉Obstacle Race〈5位〉そりたん

LOG & LOG

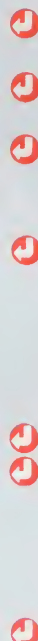
MSX MSX2/2+ RAM8K
BY YOSHIX

遊び方は46ページにあります



```

1 SCREEN1,0:WIDTH20:COLOR15,4,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:R=RND(-TIME):INPUT"レベル 0-5";L:
L=LMOD6:SPRITES(0)="<~〇〇〇SB<":SPRITES(1)
="<~■■■■<":FORI=1TO3:READM(I),H(I):NEXT
:E$=CHR$(27):VPOKE8204,97:VPOKE8196,116
2 FORI=0TO6:VPOKE776+I,ASC(MID$("ん■■んれUエ
",I+1,1)):VPOKE264+I,VPEEK(1008+I):NEXT
3 CLS:FORI=0TO23:PRINTSPC(6)"!aaaaa!":NE
XT:A=6:X=15:K=0:P=0:PLAY"T255L8S9M9999"
4 R=RND(1)*4+1:IFQ=RTHEN4ELSEQ=R:FORI=0T
OL:IFH(R)=0THEN5ELSEA=A+(M(R)=-1)*(A<13)
-(M(R)=1)*(A>0):LOCATEA,0:PRINT"!aaaaa!"
5 PRINTES$"Y "E$L":S=STICK(0):X=X+(S=3)
*(X<25)-(S=7)*(X>6):J=J+K:PUTSPRITE0,(X*
8,160-J),10:PUTSPRITE1,(X*8,161),1:IFVPE
EK(6144+X+20*32)<>97ANDJ=0THEN7ELSEIFSTR
IG(0)ANDJ=0THENPLAY"O5CD":K=6ELSEK=-K*(J
>0):IFSTRIG(0)=0ANDK>0ORJ=30THENK=-K
6 P=P+1:NEXT:GOTO4:DATA,1,-1,1,1,1
7 PUTSPRITE0,(0,208):SOUND6,8:SOUND7,170
:SOUND9,16:SOUND13,0:FORI=0TO500:NEXT:F=
F+(F-P)*(P>F):PRINTES$"Y#%GAME OVER"E$Y$
%SCORE"P;E$Y%%HI-SC"F:PLAY"O3G4FFEEDDC2
":FORI=0TO1:I=-1:STICK(0)=1:NEXT:GOTO3
    
```



プログラマからひとこと



だんだん丸太に見えてきた

どうも。ひさびさのYOSHIXです。受験勉強の暇を見つけてはプログラミングにはげんでいます。このゲームには丸太が流れてきますが友人に見せたところ、「え〜！これが丸太？」とびっくりしました。あなたも、丸太に見えないときは意地になって「これは丸太だ〜！」と大声で叫んでみてください。ほおーら、だんだん丸太に見えてきたでしょう？

●BY YOSHIX

の変数初期設定

4丸太表示

- 次の丸太の表示決定用乱数設定
- 丸太表示判定処理

5主人公表示

- エスケープシーケンスによって画面をスクロールさせる
- 主人公移動判定処理(スティック入力)
- 主人公と主人公の影表示
- 主人公が丸太の上にいるかの判定
- ジャンプ判定処理(トリガー入力)

6スコア

- スコア加算
- 行4へ
- 丸太のX座標増分用、丸太表示フラグ用データ(行1で読みこみ)

7ゲームオーバー

- スプライト消去
- 効果音(水に落ちたとき)
- ゲームオーバーメッセージとスコア表示
- リプレイ処理

リストを打ちこむときの重要注意

行1、2にある「■」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

- X……主人公、主人公の影のX座標⇒×8して表示
- J……主人公のY座標増分(ジャンプ時に使用)

テキスト座標

- A……丸太のX座標

その他の変数

- E\$……エスケープシーケンス: CHR\$(27)が入る

- F……ハイスコア
- H(n)……丸太表示フラグ(1=表示)
- I……ループ用
- K……ジャンプフラグ
- L……レベル
- M(n)……丸太のX座標増分用
- P……スコア
- Q……旧丸太の移動表示決定用乱数(丸太が同じ動き、表示をくり返さないために、1回まえの乱数を保存している)
- R……丸太の移動表示決定用乱数
- S……スティック入力用

プログラム解説

1初期設定

- 初期設定
- 乱数初期化
- レベル設定
- スプライトパターン定義
- 丸太のX座標増分、丸太表示フラグ用データ読みこみ
- キャラクタの色設定

2キャラクタ定義

- 丸太、波のキャラクタパターン定義

3画面表示

- 画面表示
- ゲームスタート時

VRAM探検隊

キャラクタの色を変える方法と、VRAMのカラーテーブルの秘密を探る

「LOG&LOG」を打ちこんで遊んでみると、画面に次から次へと現れる丸太がともきれいなのに気がつくだろう。いったいどうやってこの色を出しているのか? 今回はキャラクタに色をつけているVRAMのカラーテーブルを探検してみたいと思う。

COLOR命令の限界

キャラクタに色をつける命令にはCOLOR命令がある。

表1 VRAMの内容 (スクリーンモード1)

VRAM	
&H0000 (0)	パターンジェネレータテーブル
&H1800 (6144)	名称テーブル
&H1B00 (6912)	スプライト属性テーブル
&H2000 (8192)	カラーテーブル
&H3800 (14336)	スプライトパターンテーブル

たとえば、COLOR15,2,1①としてみる。すると、キャラクタの色(前景色)が白、キャラクタの背景(背景色)が緑、表示領域外のまわりの色(周辺色)が黒となる。しかしながら、この命令では特定のキャラクタだけの色を変えられるという芸当はできない。

そこで、登場してくるのがVRAMに直接書きこんでしまう方法というわけだ。

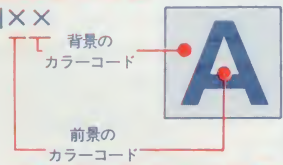
VRAMとは、かんたんにいうとキャラクタやスプライトの形、色、表示している場所などを記憶しているところ(表1参照)。このVRAMのなかにあるカラーテーブルがキャラクタの色を記憶している。ここに、直接データを書きこむことによって、キャラクタの色を自由に変わることができるのだ。

キャラクタグループごとに色をつける

キャラクタの色を自由に変わることができること書いたが、

図1 キャラクタグループに色をつける VPOKE&H200xx &Hxx

カラーテーブルのアドレスは、左下の対応表を参照するか、 $H200 + \text{キャラクタコード} \times 8$ で計算することもできる



制約もある。MSXでは、8個のキャラクタごとにしか色を変えることができないのだ。あるキャラクタの色を変えようとして、カラーテーブルに色のデータを書きこむと、そのキャラクタを含む8個のキャラクタの色が変わってしまうわけだ。

VRAMのカラーテーブルでは8個のキャラクタを1つのグループとし、グループごとに色のデータを保存しているの、グループごとにしか色を変えることができないのだ(表2参照)。

色を変えてみよう

カラーテーブルに色のデータを書きこんでキャラクタの色を変えるには、VPOKE命令を使う。その書式は図1のようになる。

表3 カラーコード表

0	透明	8	赤
1	黒	9	明るい赤
2	緑	A	黄
3	明るい緑	B	明るい黄
4	暗い青	C	暗い緑
5	明るい青	D	紫
6	暗い赤	E	灰色
7	水色	F	白

①カラーコードは、16進数で表記してあります。また、カラーコード0の透明は、色を持たないので透明に塗られた部分の色は周辺色が表示されます

カラーテーブルのアドレスは、左下の表2の対応表を参照して、色を変えたいキャラクタが入っているグループのカラーテーブルのアドレスを入れる。また、前景と背景のカラーコードの部分には、表3のカラーコード表から目的の色のカラーコードを探して入れればいい。

たとえば、「♠」～「あ」の前景色を水色、背景色を暗い緑にするには、 $VPOKE \&H2010, \&H7C$ ②とすればいいわけだ。

「LOG&LOG」では、行1で、 $VPOKE \&H2004, \&H61$ ③として丸太の前景色を明るい赤、背景色を黒に変えている。ここで、カラーテーブルのアドレスと前景色と背景色に「&H」が付いていないことに気がついたと思う。今までのやり方でいけば、 $VPOKE \&H2004, \&H61$ となるのだが、1画面という限られたスペースの制約上、わざと10進数にして4文字ぶん短くしているのだ。

表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタグループの対応表

カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ	カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ
&H2000(8192)	月火水木金土日	&H2010(8208)	♠♥♣♦○●をぁ
&H2001(8193)	年円時分秒百千万	&H2011(8209)	いうえおやゆよっ
&H2002(8194)	π↑↓←→+ -	&H2012(8210)	回あいうえおかき
&H2003(8195)	「」レ「」×大中小	&H2013(8211)	くけこさしすせそ
&H2004(8196)	! " # \$ % & ' ,	&H2014(8212)	図。「」、・ヲァ
&H2005(8197)	() * + , - . /	&H2015(8213)	いウエオヤユヨツ
&H2006(8198)	0 1 2 3 4 5 6 7	&H2016(8214)	ーアイウエオカキ
&H2007(8199)	8 9 : ; < = > ?	&H2017(8215)	クケコサシスセソ
&H2008(8200)	あ A B C D E F G	&H2018(8216)	タチツテトナニヌ
&H2009(8201)	H I J K L M N O	&H2019(8217)	ネノヒフヘホマ
&H200A(8202)	P Q R S T U V W	&H201A(8218)	ミムメモヤユヨラ
&H200B(8203)	X Y Z [¥] ^ _	&H201B(8219)	リルレロワン*°
&H200C(8204)	` a b c d e f g	&H201C(8220)	んちつてとなにぬ
&H200D(8205)	h i j k l m n o	&H201D(8221)	ねのはひふへほま
&H200E(8206)	p q r s t u v w	&H201E(8222)	みむめもやゆよら
&H200F(8207)	x y z { } ~	&H201F(8223)	りるれろわん※■

※1 カラーテーブルのアドレス内の数字は、はじめの数字が16進数、カッコ内が10進数で表したときのアドレスになっています。※2 「回」「図」「※」は、編集部が判別のために入れたもので、画面上では空白になります。※3 &H200Fのキャラクタグループの最後の空白部分には、DEL(制御記号)が入っています。

バドミントン

MSX MSX2/2+ RAM8K

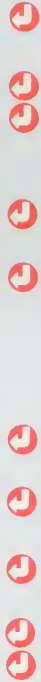
BY やすた

遊び方は48ページにあります



```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIM
A(220):COLOR15,1,1:SPRITE$(1)="x0000x"
:SPRITE$(0)="タタ":LOCATE15,13:PRINT"|"SPC
(31)"|"SPC(23)"
2 FORI=56TO119:A(I)=1:A(I+72)=2:NEXT:A=8
8:C=152:B=112:X=E*64+88:Y=104:W=1-E*2
3 D=B:U=0:V=6:GOSUB8:IFSTICK(E)=0THEN3
4 X=X+U:Y=Y-V:V=V-1:GOSUB7:Z=(1-W)/2:IFS
TRIG(Z)ANDA(A)=Z+1THENPUTSPRITEA(A),(A+W
*3,B):T=X-A:IFABS(Y-B)<9ANDABS(T)<9THEN9
5 F=(1-W)/2:IFY>119AND(X)>0THENF=2-A(X)
ELSEIFA(X)>0ORY<104THEN4
6 BEEP:BEEP:P(E)=P(E)-(F=E):E=F:LOCATE12
,18:PRINTP(0);P(1):FORI=0TO2000:NEXT:IFP
(E)>14ANDABS(P(0)-P(1))>1THENPRINTTAB(E*
14+7)"Win!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:R
UNELSE2
7 S=STICK(A(A)-1):M=((S>5AND9>S)-(S>1AND
5>S))*4:A=A-M*(A(A+M)>0):B=112+(S=1)*16
8 PUTSPRITEA(A),(A,B),15,1:PUTSPRITE0,(X
+2,Y):SWAPA,C:SWAPB,D:RETURN
9 PLAY"S0M50006L64BA":U=T/3+W*3:V=8:IFB=
96THENU=W*7:V=-3ELSEIFT*W<0THENV=6
10 W=-W:GOTO5
    
```



変数の意味

スプライト座標

- A, B.....シャトルを打つプレイヤーの座標 ※1
- C, D.....シャトルを打ったプレイヤーの座標 ※1
- M.....プレイヤーのX座標増分
- X, Y.....シャトルの座標 → Xは+2して表示
- U, V.....シャトルの座標増分

その他の変数

- A(n).....コート上の範囲(どちらのプレイヤーかの判定用)
- E.....サーブ決定用
- F.....どちらのプレイヤーが得点したかの判定用

- I.....ループ用
- P(n).....得点
- S.....スティック入力用
- T.....シャトルを打ったかの判定用
- W.....シャトルの飛ぶ方向
- Z.....トリガー入力用

プログラム解説

- 1 初期設定**
 - 初期設定 ●画面表示
- 2 変数初期設定**
 - 変数初期設定 ●サーブ決定
- 3 サーブ**
 - 変数初期設定 ●プレイヤー表示
 - サーブを打ったかの判定(スティック入力)

4 シャトルを打つ

- シャトル移動 ●ラケットを振って当たったかの判定処理(トリガー入力)

5 得点判定

- どちらのプレイヤーの得点かの判定

6 得点計算

- 得点計算、表示 ●ゲーム終了判定 ●メッセージ表示 ●リプレイ処理

※1 変数AとC、BとDは、プレイヤーがシャトルを打った際にSWAP命令によって変数の内容を入れ換えられている。

プログラマからひとこと



どーも、おひさしぶりです

どーも、おひさしぶりです。またスポーツゲームで採用されました。アクションゲームを作ろうとしてもうまくいかず、結局スポーツゲームに走ってしまいました。みんなよく、きれいなアイデアがでるもんだ。ぼくの作ったゲームはいつも画面がさみしい。今度からはにぎやかできれいな画面のゲームを作ろうにしよう。それではまた、いつの日か。

●BY やすた

7 移動

- プレイヤーの移動(スティック入力)

8 表示

- プレイヤー表示 ●シャトル表示 ●プレイヤーの座標入れ換え

9 方向決定

- 効果音 ●シャトルの飛ぶ方向決定

10 切り換え

- プレイヤーの切り換え ●行5へ飛ぶ

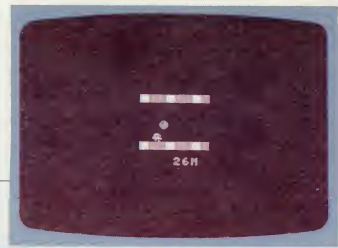
これはプレイヤーの座標をあらわす変数で、プレイヤーを交互に変数AとBで表示し、OとDは座標の保存用に使用。

おーぼけーたの冒険 ~旅立ち~

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY つっちい

遊び方は49ページにあります

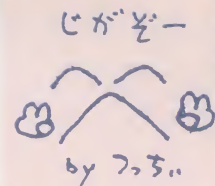


つっちい

```

1 COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,0,0:WIDTH8:
DEFINT A-X:FORI=0TO12:READA:SOUNDI,A:NEXT
:READA$:FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:B$=CHR$(27)+"Y":
ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON:X=96:Y=103:PRINT
B$(" `hp`hp`h`B$". `hp`hp`h`
2 T=RND(1)*3:V=158:W=72+RND(1)*32:Q=(T=0
)*2-(RND(1)*2+2)-1:R=(T=0)*(RND(1)*7-3)
3 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>96)-(S=3ANDX<
152))*2:Z=Z+.5:V=V+Q:IFINT(Z)=ZTHENVPOKE
8206-U,238:U=(U+1)MOD3:VPOKE8206-U,255
4 IFY=103THENP=7*STRIG(0)ELSEP=P+1
5 Y=Y+P:W=W+R:B=Y*(Y<103):R=R-(T=1)+(T=2
):LOCATE3,16:PRINTUSING"###M";Z:IFW<72OR
W>103THENR=-R-(T=1)+(T=2):SOUND13,0
6 SOUND2,-B:PUTSPRITE0,(V,W),T+9:PUTSPRI
TE1,(X,Y),15,ZMOD2+1:IFV<90THEN2ELSE3
7 PRINTB$"+ GAMEOVER " :D=-8:FORI=0TO1:
Y=Y+D:D=D+1:VPOKE6916,Y:SOUND2,Y:I=- (Y>1
91):NEXT:SOUND2,0:FORI=0TO1:I=- (STICK(0)
=5):NEXT:RUN:DATA,4,,,,,56,16,13,,,20,3
C4E9FFFFFFF7E3C3C6A6ABCFF2534063C6A6A3DF
FA42630
    
```

プログラマからひとこと



続編がでるかどうかわかりません

去年の8月号以来、ずっと掲載されなかったので夏休みにこの「おーぼけーたの冒険」を作りました。このゲームは、けーた君がふにふにと足踏みしながら跳んでいるところが気に入っています。サブタイトルが「旅立ち」というわけですが、続編がでるかどうかわかりません。今年、私は受験なのだ！もし続編がでるのを待っていてくれる人がいたらうれしーいなーっと。PS.このゲームのアドバイスやけーたのキャラを作ってくれた智クン、ありがとう！

●BY つっちい

変数の意味

スプライト座標

- X、Y……おーぼけーたの座標
- P……おーぼけーたのY座標増分(ジャンプ時に使用)
- D……おーぼけーたのY座標増分(ゲームオーバー時に使用)
- V、W……敵の座標

Q、R……敵の座標増分

その他の変数

- A……PSGデータ読みこみ用
- A\$……スプライトパターン読みこみ用
- B……効果音(おーぼけーたがジャンプしているときにそのY座標の変化にそってチャンネルBの周波数を変化させている)
- B\$……表示位置指定用(エスケープシーケンス)
 - |……ループ用
 - U……背景スクロール用
 - S……スティック入力
 - T……敵の種類
 - Z……スコア/背景スクロール判定用/おーぼけーたのパターン切り換え用

プログラム解説

1 画面表示

●初期設定 ●PSG設定 ●スプライトパターン定義 ●スプライトの衝突時の割り込み先指定、許可 ●変数初期設定 ●ゲーム画面表示

2 敵決定

●出現する敵の種類を決める ●敵の出現位置の決定

3 移動

●おーぼけーた移動(スティック入力) ●背景スクロール処理(床と天井に表示しているキャラクタの色を周期的に変化させて、画面が横にスクロールして

いるように見せている)

4 ジャンプ

●ジャンプ判定処理

5 敵移動

●敵移動処理 ●スコア表示 ●敵のはね返り判定処理 ●効果音

6 表示

●効果音(落下音) ●敵表示 ●おーぼけーた表示

7 ゲームオーバー

●メッセージ表示 ●おーぼけーたを落下させる ●効果音 ●リプレイ処理 ●PSG、スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)



当選者
発表

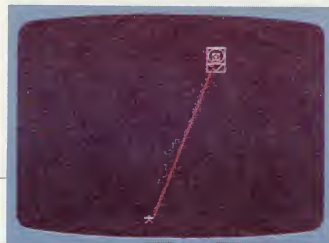
●10月号FFB当選者①「お嬢様くらぶ:トランプ」= <北海道>茂内雅人・松浜雅美<千葉県>山下祥宣<東京都>河西博文<神奈川県>阿部健児<長野県>上條秀亮<三重県>西口寛<大阪府>北野誠・小島智志<長崎県>溝上照啓/「ルパン三世~バビロンの黄金伝説~ポスター」= <北海道>芳賀慎二<福島県>加藤和則・山田雅一<埼玉県>中野雄次<長野県>北野貴子<愛知県>志和池康之・大門誠治<大阪府>熊谷英二<鳥取県>田嶽誠司<熊本県>坂田和隆→

バン BAN BAN

MSX2/2+ VRAM64K

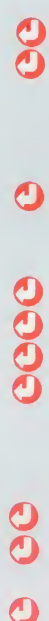
BY 秋元慎一

遊び方は49ページにあります



```

1 SCREEN5,0:COLOR15,1,1:CLS:SETPAGE,1:CLS:
CIRCLE(8,8),7:LINE(1,16)-(15,16):LINE-
(8,23):LINE(1,16):LINE(0,0)-(16,24),,B:
SETPAGE,0:DEFINTA-Z:A=128:B=106:L=128:M=
206:ONSTRIGGOSUB8:STRIG(0)ON:SPRITE$(0)=
"ほい8いほ":A$=CHR$(27)+"Y":TIME=0:KEYOFF
2 DRAW"BM120,206R7BM124,204D4NG3F3"
3 F=RND(1)*240:G=RND(1)*188:K=G+24:FORJ=
0TO24STEP2:COPY(0,0)-(16,J),1TO(F,K-J),0
:NEXT:SOUND8,16:SOUND7,62:SOUND0,200:SOU
ND1,0:SOUND12,20:SOUND13,0:Z$="SCORE"
4 PUTSPRITE1,(A-4,B-4),15,0:H=STICK(0):C
=C+(H=7ANDC>-8)-(H=3ANDC<8):D=D+(H=1ANDD
>-8)-(H=5ANDD<8):A=A+C:B=B+D:T=TIME
5 IFA<4THENA=4ELSEIFA>252THENA=252
6 IFB<4THENB=4ELSEIFB>208THENB=208
7 IFT>3600THENSTRIG(0)OFF:GOTO10ELSE4
8 SOUND8,16:SOUND7,54:SOUND6,22:SOUND0,1
00:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSUB9:IFA>FANDA
<F+16ANDB>GANDB<G+24THENE=E+1:GOSUB9:LIN
E(F,G)-(F+16,G+24),1,BF:SOUND6,0:RETURN3
9 LINE(L,M)-(A,B),9,,XOR:RETURN
10 SCREEN1:WIDTH30:PRINTA$"*"+Z$:FORI=0
TO1:I=-((PEEK(&HFBEC)AND4)=0):NEXT:RUN
    
```



プログラマからひとこと



さいよー！であった

いやあ～さいよー！ありがとうございます。初めてのことなのでとてもうれしいです。とまあ小学生のような文ですが許してくださいな。その日は雨のシトシト降る日曜日私は机で原稿とにらみあっていた。ピンポンとチャイムが鳴る。ポストマンであった。渡されたものは……。さいよー！であった。書くことがない。こずえちゃん、たかちゃん、さとちゃん、おーちゃん、みんなして見てる～？

●BY 秋元慎一

変数の意味

スプライト座標

A、B……スコープの座標→それぞれ-4して表示
C、D……スコープの座標増分

グラフィック座標

L、M……レーザー発射地点の



座標

F、K……的の座標※1
G……的Y座標決定用※1

その他の変数

A\$……表示位置指定用(エスケープシーケンス)
E……スコア
H……スティック入力用
J……ループ用
T……タイム
Z\$……スコア表示用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●ページ1に的のグラフィックを描く ●スプライトパターン定義 ●トリガー入力時の割りこみ先指定、許可

2 人表示

●人(自分)表示

3 的表示

●的の位置決定 ●的表示 ●効果音

4 スコープ表示

●スコープ表示、移動(スティック入力) ●スコープ移動

5 スコープ停止1

●スコープの横方向停止処理

6 スコープ停止2

●スコープの縦方向停止処理

7 タイムオーバー

●タイムオーバー判定処理

8 当たり判定

●効果音 ●レーザーが的に当たったかの判定 ●命中処理(的の消去)

9 レーザー

●レーザー表示、消去

10 ゲーム終了

●スコア表示 ●リプレイ処理(キー入力)

※1 乱数で変数FとGを決定し、Fを的のX座標、Gに24を加えたKを的の最下段のY座標とする。行3のFOR～NEXTで、アクティブページ(表示され

ない)にある的のグラフィックを2ドットずつずらしながら、(F、K)から複写で表示することによって、的がせりあがってくるように見せている。



おぼえてるよ

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 市村宣成

遊び方は50ページにあります

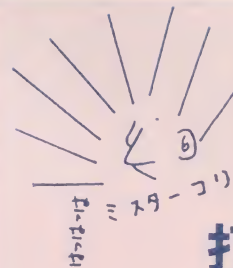


MSX

```

1 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z
:DIMG(30):DEFUSR=342:Z=USR(0):M$="V1504"
2 A$="0F1F3F7FF3F3F3F3F3FFFFF77381F0FF0
F8FCFE3F3F3F3F3FFFFFBE7CF8F00F1F3F3F3B
3B3B3B3B3F3F3F3F3C1F0FF0F8FCFCBCBCBCBC
FCFCFCFC7CF8F00000001F3F7FFFE3E3FF783F1F
000000000000F8FCFEFF1F1FFFFEFCF8":L=300
3 M$=M$+"L10":FORI=0TO99:VPOKE14368+I,VA
L("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORW=2TO14
:PUTSPRITEW,(W*14,W*66),W,1:NEXT:INPUT"レ
ベル";A:IFA=1THENL=99ELSEIFA=2THENM$="V0"
4 R=RND(-TIME):SCREEN1:H=H+1:G(H)=RND(1)
*3+1:FORW=0TO500:NEXT:B$="さあ こたえて!!"
5 PRINT"おぼえてるよ!!":FORI=1TOH:FORW=0TO200
:NEXT:K=G(I):GOSUB9:NEXT:I=1:CLS
6 Z=USR(0):LOCATE0,I:PRINTB$:K=VAL(INPUT
$(1)):IFK<1ORK>3THENGOTO6ELSEGOSUB9
7 IFK<>G(I)THENCLS:BEEP:PRINT"あなたのせいせきは"
;"レベル";A"の"15-H"きゅうて"した":FORI=0TO1:I=ST
ICK(0):NEXT:RUNELSEIFI<HTHENI=I+1:GOTO6
8 IFH=15THENCLS:PRINT"ごうかーく!! おめでとう!!!
!!!":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUNELSE4
9 PLAYM$+CHR$(65+K*2#):PUTSPRITE0,(110,9
0),4+G(I)*3,G(I):FORW=0TOL:NEXT:RETURN
    
```

プログラマからひとこと



やったのだ。採用なのだ。まったくおどろいてしまったのだ。とにかく、このゲームを打ちこんで遊んでみよう。このゲームでキミの記憶力をきたえるのだ。それにしても本当にこのプログラムとこの文がMSX・FANにのるんですか？とおっても不安な今日この頃です。これからもプログラムを送り続けたいと思います。このプログラムがぶじにのることを祈りつつ、さようなら。

●BY 市村宣成

打ちこんで遊んでみよう

変数の意味

- A.....レベル
- A\$.....スプライトパターンデータ
- B\$.....メッセージ表示用
- G(n).....問題のパターン
- H.....問題の出題回数
- I.....ループ用
- K.....プレイヤーの解答
- L.....問題を表示する時間

M\$.....PSG設定

R.....乱数初期化

W.....ループ用/デモ画面表示用

Z.....USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)

2 パターンデータ

●スプライトパターンデータを変数A\$に入れる

3 デモ画面

●PSG設定●スプライトパターン定義●デモ画面表示●レベル入力処理

4 問題作成

●乱数初期化●スプライト消去

●問題作成

5 問題表示

●メッセージ表示●表示サブルーチンへ飛ぶ

6 解答

●キーバッファクリア●解答入力処理(キー入力)●表示サブルーチンへとぶ

7 正解判定

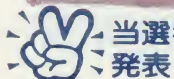
●正解判定処理●リプレイ処理

8 合格

●合格処理●リプレイ処理

9 表示サブ

●出題、解答時のスプライト表示サブルーチン



当選者発表

●10月号FFB当選者◎/「テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1」=〈岐阜県〉砂場嘉仁・高原薫〈鹿児島県〉原田雄大/「琥珀色の遺言のメモパッド」=〈福島県〉大家正〈神奈川県〉横山等/「琥珀色の遺言の定規」=〈神奈川県〉西川彰彦〈愛知県〉猪飼英明⇒

ぼうぜん 呆然

MSX2/2+ VRAM128K

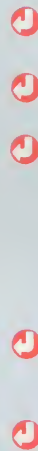
BY 釜淳司

遊び方は50ページにあります



```

10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,0,0:KEYOFF:CLS:DEFINTA-U:DIMX(359),Y(359):PRINT"WAIT PLEASE. ":FORI=0TO359:X(I)=SIN(I)*2:Y(I)=COS(I):NEXT:CLS
20 INPUT"コマサ?(1-100)>";W:IFW<10RW>101THEN20ELSEW=W/10:A=0:B=180
30 SCREEN7:SETPAGE1,1:CLS:DEFUSR=&H69:U=USR(0):FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,I):NEXT
40 FORZ=0TO100STEPW:C=Z*10MOD7+1:LINE(X(A)*Z+256,Y(A)*Z+105)-(X(B)*Z+256,Y(B)*Z+105),C:A=(A+1)*-(A<359):B=(B+1)*-(B<359):V=100+Z*.05:PSET(X(A)*V+256,Y(B)*V+105),C:PSET(X(B)*V+256,Y(B)*V+105),C:PSET(RND(1)*512,RND(1)*212),RND(1)*14+1:NEXT
50 FORI=1TO7:COLOR=(C+1,I,I,I):C=(C+1)MOD7:NEXT:C=(C+1)MOD7:IFSTRIG(0)GOTO20ELSE50
    
```



プログラマからひとこと



実に不思議な現象

このプログラムは3年前にFM-77で作ったもので、友達に受けが良かったので送らせてもらいました。だけど、まさか採用されるとは思いませんでした。実に不思議な現象だ。PSイラストは、ドラえもんのコスプレをした人の絵です。

●BY 釜淳司

変数の意味

グラフィック座標

X(n), Y(n)……線、点の座標(0~359 ラジアンのときのCOS, SINの値を入れておき、終点、点の座標を算出するときの基本座標となる)
V……背景になる点の座標決定用

その他の変数

A, B……画面作成用(X(n), Y(n)の引き数)
C……線、点の色
I……ループ用
W……線、点の細かさ
Z……ループ用(ループ内にある線、点を描くときの座標、色などの算出に使用される)

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定1 ●メッセージ表示
●変数初期設定(X(n), Y(n))

に0~359 ラジアンのときのCOS, SINの値を入れる)

20 細かさ設定

●細かさ入力判定処理(キー入力) ●変数初期設定

30 画面設定

●初期設定2(スクリーンモードをを7にする) ●ディスプレイページ、アクティブページを1にする ●パレット設定

40 画面表示1

●ループ開始(入力された細かさをの10分の1の値をステップの値とする) ●線を描く ●背景の点を描く ●背景の点減しない点を描く ●ループ終了

50 画面表示2

●表示されている線、点の色(パレット)をずらして、アニメーションさせている ●再設定判定処理(トリガーが押されたら行20へ飛ぶ)

ビジュアルな改造法

「呆然」のプログラムを改造して、違うアニメーションを作る改造法2つです。

①行10にある

:DIMX(359)~

以下を消去する。

②行40を消去する。

③下にある「時計もどき」また

は「鼓もどき」のプログラムを付け加える。

なお、この改造をしたときの細かさは、「時計もどき」では線と線の間隔、「鼓もどき」では線の始点と終点の角度の差(入力された数値の10分の1ラジアン)になります。

時計もどき用改造リスト

```

40 X=256:Y=106:VI=3.1415:FORWI=0TOVI*2STEPW*.01:C=WI*15MOD7+1:LINE(COS(WI)*10+X,SIN(WI)*10+Y)-(COS(WI)*X+X,SIN(WI)*Y+Y),C:NEXT
    
```

鼓もどき用改造リスト

```

40 FORWI=0TO6.28STEP.05:C=WI*15MOD7+1:X0=COS(WI)*25+40:Y0=SIN(WI)*90+106:X1=COS(WI)*25+452:Y1=SIN(WI)*90+106
45 PSET(X0,Y0),C:PSET(X1,Y1),C:LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),C:NEXT
    
```

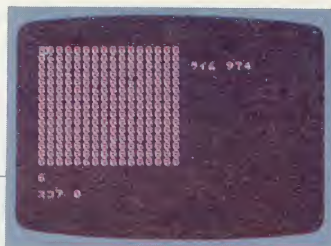


もじ MOJI

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY おじさん

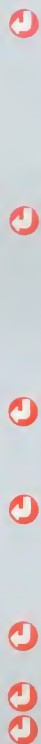
👉👈 遊び方は51ページにあります



もじ

```

1 SCREEN1,0:WIDTH29:COLOR,1,1:DEFINTA-Z:
DATA71,54:SPRITE$(0)="■■♥♥♥♥■■":V=6146
2 READA,B:COLOR1:FORI=0TO14:LOCATE0,I:PR
INTSTRING$(16,A):NEXT:PRINT:PRINTCHR$(B)
:PRINT:PRINT"スコア"Z:K=RND(-TIME)*7+1:FORI
=1TOK:R=RND(1)*15:A=RND(1)*15+R*32+V:IFV
PEEK(A)=BTHENI=I-1:NEXTELSEVPOKEA,B:NEXT
:COLOR15:T=1000-M*25:DATA59,58,71
3 VPOKE6915,10:S=STICK(0):G=PEEK(-1045)A
ND4:H=STRIG(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<
15):Y=Y+(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<14):A=Y*32+
X+V:IFG=0THEN6ELSEIFHTHENI=VPEEK(A):IFI=
42THEN3ELSEIFI=BTHENK=K-1:VPOKEA,42ELSE5
:DATA67,69,70,48,79,85,86,82,80,145,149
4 PUTSPRITE0,(X*8+16,Y*8-1),0:T=T-1:BEEP
:LOCATE17,2:PRINT"タイム" T:IFTTHEN3:DATA252
,250,249,251,231,242,192,184,238,234,49
5 FORY=0TO14:FORX=0TO15:A=Y*32+X+V:I=VPE
EK(A):VPOKEA,-(I=B)*133-(I=42)*42-(I<>42
ANDI<>B)*165:NEXTX,Y:FORI=0TO1:I=STICK(0)
:NEXT:RUN:DATA73,77,78,56,83,50,90,56
6 IFKTHEN5ELSEPLAY"V15C":Z=Z+T#10:M=M+1:
IFM=22THENRESTORE:M=0:GOTO2ELSE2
7 DATA66,141,142,61,198,60,152,44,46
    
```



プログラマからひとこと



スペースキーがぶつとんだ

はじめまして、おじさんです。この前あの『GALLEON』をやっていると、やられてばかりいました。頭にきたぼくは、ジョイパッドをキーボードにたまたまつけました。そしたらスペースキーがぶつとんでしまいました。

●BY おじさん

制限時間設定 ● 問題データ2 (行2で読みこみ)

3カーソル移動判定

●カーソルを点滅させる ● ステック入力 ● GRAPHキー入力 ● トリガー入力 ● カーソル移動判定 ● GRAPHキー判定 ● トリガー判定 ● 問題データ3 (行2で読みこみ)

4カーソル移動

●カーソル移動 ● タイムをカウントダウンする ● 効果音 ● タイム表示 ● 問題データ4 (行2で読みこみ)

5正解表示

●正解表示 ● リプレイ処理 ● 問題データ5 (行2で読みこみ)

61文字正解処理

●面クリア判定 ● 効果音 ● スコア加算 ● オールクリア判定 ● 行2へ

7問題データ

●問題データ6 (行2で読みこみ)

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……カーソルの座標⇒それぞれ×8+16, ×8-1して表示 / ゲームオーバー時の正解

テキスト座標

A……問題を作るとき、探す文字の座標 (VRAMのパターン名称テーブルのアドレス) / 問題のもとになる文字のキャラクタコードの読みこみ用 / あたり判定のときは、カーソルのあ

る座標 (VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

R……問題を作るとき、探す文字のY座標

その他の変数

B……探す文字のキャラクタコード

G……GRAPHキー入力

H……トリガー入力

I……ループ用 / 正解表示のときは文字の表示判定用

K……探す文字の個数

M……面数 (全面クリアしたときに、ふたたび1面にもどるよ

うにするために使う)

S……スティック入力用

T……制限時間

V……VRAMのパターン名称テーブルの先頭アドレス

Z……スコア

プログラム解説

1初期設定

●画面設定 ● 問題データ1 (行2で読みこみ) ● スプライトパターン定義

2画面作成

●ゲーム画面作成 ● 問題作成 ●



当選者
発表

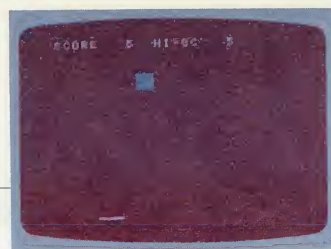
●10月号ソフトプレゼント当選者② / 「ぎゅわんぶらあ自己中心派」=〈宮城県〉及川隆洋〈茨城県〉大滝雅己〈埼玉県〉岩田文〈静岡県〉松浦正明〈愛知県〉築山和雄 / 「アウトラン」=〈青森県〉奈良繁樹〈京都府〉山内徹〈大阪府〉池田力〈兵庫県〉金井伸行〈鹿児島県〉山本匡彦 / 「アルギースの翼」=〈栃木県〉関口和元〈千葉県〉両角泰寛〈東京都〉萩原康博〈鳥取県〉豊田寛仁〈愛媛県〉山下祐輔

パドルくずしV3

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY おとん

遊び方は51ページにあります



```

1 SCREEN1,3,0:SPRITE$(0)="":KEYOFF:WIDTH30:COLOR15,1,1:DEFINTA-X:DIMS(40):FORA=0TO7:FORB=0TO1:C=A*64+B*32+14368:VPOKEC,VAL("&B"+STRING$(8-A,49)):VPOKEC+16,VAL("&B"+RIGHT$("11111111"+STRING$(A+B,48),8)):NEXTB,A:U=183:ONSPRITEGOSUB6
2 FORA=0TO3:READS(A):NEXT:SOUND8,15:FORA=0TO8:READZ(A):NEXT:SOUND1,0:DATA100,80,100,60,1,.1.28,1.6,2,3.2,4,6.4,8,16
3 CLS:SOUND8,15:L=0:X=112:Z=16:V=120:Y=165:B=1:T=0:M=0:GOSUB7
4 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+(S=7ANDX>5)*5-(S=3ANDX<224)*5:PUTSPRITE1,(X,180),15,B:Y=Y-Z:Z=Z-Z(L):V=V+J:PUTSPRITE0,(V,Y),2+L:SOUND0,S(M):M=M+1:SPRITEON:IFY<UTHEN4
5 SOUND8,0:IFSTRIG(0)=0THENELSE3
6 T=T+1:H=H-(H<T)*(T-H):SPRITEOFF:B=B+1:VPOKE6918,B*4:M=0:PUTSPRITE0,(V,164),2+L:J=RND(1)*4*((X>112)*2+1):Y=165:Z=16
7 LOCATE4,1:PRINTUSING"SCORE#### HI-SC###";T;H:IFB<17THENRETURNELSEB=1:L=L+1
8 LOCATE8,9:PRINTUSING"LEVEL # CLEAR";L:FORA=0TO999:NEXT:LOCATE8,9:PRINTSPC(14):IFL<9THEN4ELSEPRINT"NICE!!!!":GOTO5
    
```



プログラマからひとこと



顔は性格の窓、チャックは社会の窓

この作品は、ある長い作品を1画面に圧縮したものなんだけど、まったく違う作品になってしまった。ファンダムを見てみると、この人はなんでこんなテクニックを知っているのだろと思うことがよくある。ぼくが勝るとしたら、アイデアしかないと思って、常人が考えそうなことを考えたので、次はすごいのを発表するぞ。のればの話だけど。ふっふっふっ。人間は、顔を見ればどんな性格かわかる。顔は性格の窓、チャックは社会の窓だ。人とつきあうときは、見かけて判断しないといけないよ。

●BY おとん

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

V, Y……天誅(四角)の座標
 X……悪の心(パドル)のX座標
 J, Z……天誅の座標増分
 Z(n)……天誅のY座標増分決定用(レベルによりY座標増分の増減の幅を変化させるため)
 U……天誅のY座標方向の下限

その他の変数

A, B……ループ用(Bはスプライト番号にも使用)

○……スプライトパターン定義用(VRAMのスプライトパターンテーブルのアドレス)

E\$……カーソルを1行上に移動させる(エスケープシーケンス)

H……ハイスコア

T……スコア

L……ラウンド

M, S(n)……効果音用

S……スティック入力

ン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2初期設定2

●効果音用データ読みこみ●天誅のY座標増分決定用データのデータ読みこみ●効果音用データ、天誅のY座標増分決定用データ(行2で読みこみ)

3スタート

●画面消去●変数初期設定●スコア表示サブルーチン呼び出し

4表示

プログラム解説

1初期設定1

●初期設定●スプライトパター

●悪の心移動、表示(スティック入力)●天誅移動、表示●効果音

5リプレイ

●リプレイ処理

6はね返り

●スコア計算●ハイスコア計算●天誅のはね返り処理

7スコア表示

●スコア、ハイスコア表示●ラウンドクリア判定

8クリア

●クリア処理●オールクリア判定処理



当選者発表

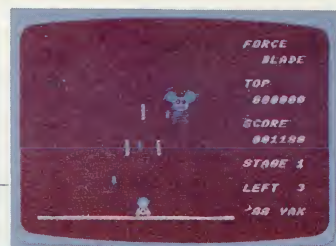
●10月号ソフトプレゼント当選者◎「ガリバー」=茨城県)中嶋崇史<長野県)白木俊・穂田恵美<岡山県)山川祐一郎<長崎県)長谷川雅洋「エグザイル」=宮城県)伊藤茂<千葉県)日暮啓泰<愛知県)本田佳克<大阪府)阪ロー博・南川幸治「クインプル(DISK版)」=岩手県)倉口誠<福島県)土谷浩二<岡山県)福沢健夫<愛媛県)高橋省二<大分県)金色秀樹<

フォース ブレード FORCE BLADE

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY YAX-Zip

👉 遊び方は52ページにあります



ゲーム

```

10 CLEAR300,&HAFFF:SCREEN1,2,0:COLOR15,1
,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTI,J,L:DIMTL$(9),
CH(26)
20 GOSUB360:DEFUSR=&HB000:A=USR(0)
30 RESTORE:GOSUB270:SG=1:SW=0:W=&HD06A
40 FB=3:SC=0:AD=&HC120+SG*35:V=256
50 POKEW,0:POKEW-62,3:POKEW+323,6
60 GOSUB210:POKE&HD1F1,((SCMODV)+V)MODV:
POKEW+392,((SC&V)+V)MODV:GOSUB260
70 POKE&HD200,SG:POKE&HD1FC,VAL("&H"+RIG
HT$(HEX$(AD),2)):POKE&HD1FD,VAL("&H"+LEF
T$(HEX$(AD),2)):POKE&HD1AC,220-SG*35+(SG
=0)*200
80 GOSUB220:DEFUSR=&HB301:A=USR(0):SOUND
8,0:SOUND9,0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,20
0):NEXT:SC=PEEK(&HD1F2)*256+PEEK(&HD1F1)
:IFSC>TPTHENTP=SC
90 AD=PEEK(&HD1FD)*256+PEEK(&HD1FC)
100 X=PEEK(&HD000):P=PEEK(&HD1F8):IFP=0T
HEN140ELSEIFP=2THEN170
110 SOUND1,1:A=255:FORI=0TO63:SOUND0,A:S
OUND8,15-I&4:PUTSPRITEIMOD4,(X+RND(1)*16
-8,151+RND(1)*16),RND(1)*14+2,8+I MOD2:A
=A-100:IF A<0 THEN A=A+256
120 NEXTI:SOUND8,0:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,
(0,200):NEXT
130 AD=AD-1:FB=FB-1:IFFB>0THEN50ELSE170
140 LOCATE3,10:PRINTUSING"STAGE # COMPL
ETED";SG:FORI=0TO2999:NEXT:SG=SG+1:IFSG=
1THEN30ELSEIFSG<6THENAD=&HC120+SG*35:GOT
060
150 CLS:LOCATE9,4:PRINT"CONGRATULATION":
PUTSPRITE0,(120,76),2,14:LOCATE9,7:LOCAT
E9,16:PRINT"1988 BY YAX-ZIP":LOCATE6,20:
PRINT"YOU CAN PLAY STAGE 0":SG=0
160 PLAY"S9M1000005L16DEF8EFG8DDEFFGFE4D
EF8EDF8DDEFEDCD4":GOTO180
170 GOSUB230:LOCATE7,7:PRINT"GAME OVER"
:LOCATE3,13:PRINT"CONTINUE SPACE KEY":IF
SG=0THENFB=3:POKE&HD02C,3
180 IF INKEY$<>" "THEN180
190 A$=INKEY$:IF A$=" "ORSTRIG(1)THENIFSG
=0THENAD=&HC120:GOTO60ELSE40
200 IF A$=" "THEN190ELSE30
210 CLS:PUTSPRITE0,(0,200):LOCATE12,10:P
RINTUSING"STAGE #";SG:LOCATE12,14:PRINT
USING"LEFT #";FB:FORI=0TO999:NEXT:RETU
RN
220 CLS:LOCATE24,0:PRINT"FORCE":LOCATE26
,2:PRINT"BLADE":LOCATE24,21:PRINT"'88 YA
X"
230 LOCATE24,5:PRINT"TOP":LOCATE25,7:S$=
RIGHT$(STR$(TP),LEN(STR$(TP))-1)+"0":PRI
NTRIGHT$("00000"+S$,6)
240 LOCATE24,10:PRINT"SCORE":LOCATE25,12
:S$=RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1)+"0"
:PRINTRIGHT$("00000"+S$,6)

```

```

250 LOCATE24,18:PRINTUSING"LEFT #";FB:L
OCATE24,15:PRINTUSING"STAGE #";SG:LOCATE
1,22:PRINTSTRING$(22,""):RETURN
260 FORI=0TO2-SW:FORJ=0TO7:FORL=0TO1:VPO
KE&H2000+&H61*8+&H800*I+J+L*8,VAL("&H"+M
ID$( "1154FE3C98BA",SG*2+1+L,1))*16+(RND(
1)*14+1)*SW:NEXTL,J,I:RETURN
270 CLS:FORI=0TO9:READTL$(I):NEXT:SW=1
280 FORI=0TO4:LOCATE1,8:PRINTTL$(I):LOCA
TE0,0:PRINTCHR$(27)+"M":LOCATE0,8:PRINTC
HR$(27)+"L"
290 LOCATE2,8:PRINTTL$(9-I):LOCATE0,8:PR
INTCHR$(27)+"L":NEXT
300 LOCATE8,16:PRINT"1988 BY YAX-ZIP":L
OCATE2,20:PRINT"PUSH SPACE KEY OR TRIGG
ER-A"
310 IF STRIG(0)THEN JY=0 ELSE IFSTRIG(1)
THEN JY=1 ELSE SG=SG+1:SG=SG MOD5+1:GOSU
B260:GOTO310
320 POKE&HD001,JY:RETURN
330 DATA"bbbbbb bbb bbbb bbbb bbbb",
"b b b b b b"
340 DATA"bbbb b b bbbb b bbbb",
"b b b b b b"
350 DATA"b bbb b bb bbbb bbbb",
"bbbb b bbb bbbb bbbb"
360 DATA"b b b b b b b b b b", "bbb
b b b b b b b bbbb":RESTORE390
370 DATA"b b b bbbb b b b", "bbb
b bbbb b b bbbb bbbb":C=4601
380 FORI=1TO26:READCH$:CH=VAL("&H"+CH$):
CH(I)=CH:NEXTI:FORI=1TO26:READCS$:CLS:PR
INT"Checking ";430+I*10:CC=0:FORJ=1TOLEN
(CS$):CC=CC+ASC(MID$(CS$,J,1)):NEXTJ:CC=
VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(CC),2)):IFCC=CH(I)T
HENNEXTIELSEPRINT"DATA Error in ";430+I*
10:END
390 DATA 11,B5,D0,D7,E9,82,F6,88,DE,25,5
,D9,AF,F7,D3,6B,0,7C,28,5E,89,83,4D,ED,3
C,55
400 ERASECH:CLS:RESTORE440:LOCATE0,0:AD=
&HB000:M$="00CDC3C921E53AF3D3FBFCFF08020
FE1E6F5063EDDF11101070B20180AC503A7FE0E1
909A832DB0DAFC0EB232A7E28387929C1D54F78C
6FDC8103303C7CB0043FFA050C2F77D1"
410 READA$:IF A$="*"THEN RETURN ELSE FORI
=1TOLEN(A$):P$=MID$(A$,I,1):IFP$<CHR$(91
)THENI=I+1:P$=P$+MID$(A$,I,1):GOTO430
420 IFP$>CHR$(176)THENP$=MID$(M$, (ASC(P$
)-150)*2-1,2)ELSEP$=MID$(M$, (ASC(P$)-96)
*2-1,2)
430 POKEAD,VAL("&H"+P$):AD=AD+1:C=C-1:LO
CATE0,0:PRINTUSING"POKING ####";C:NEXT:G
OTO410

```

次ページへ続く



当選者
発表

●10月号ソフトプレゼント当選者④「ソーブランドストーリー」=〈山形県〉山口芳広〈茨城県〉菊地淳一〈奈良県〉坂田秋生・林真剛〈兵庫県〉神吉哲也「不思議の壁」=〈北海道〉寺沢則夫〈茨城県〉菊島訓〈神奈川県〉鎌田益広〈愛知県〉宇野真〈京都府〉広瀬浩二「シンセザウルス」=〈新潟県〉矢野保〈京都府〉田丸裕史
67


```

660 DATA=5B=ue6CD0b25BD25BDue6CD0smクウ1E
14eE7BFtuonTuu367au367au73tu36msu36コLu712
t7B1Eウ835FハwミauケwD6ctBD535C646B71767A7D
taaaaaaaaaaaaaaaaahe9Fホw2DタXリAEttc9Fホ6
E722A0ホe65タ22D2Djdhe2Dタw9FホXリAEtjdaaaad
gmD23DシmD2タテD2ツ22D2トkaナ1A5Ftab93a1Ex
670 DATAxb93a1Ettmb93atm93mD2de65タイD9AC4
0537DAC1D4053abタbB9タdEハfufホf47g0D2B8ナm
2CフシオD2リueホタナyw2auケミF9utAシ2D2utxシリD2utnシ
sD2u5Eホtホ93aホpupp7ノdgホD2kaマgsD23DシsD2ナテ
gリD247g1D280シ2D25Ftnb93a1EogホD2kyアウgsD2C
B3CB3CB3Ftコb93adシホD2tコ1Eab93adAAf6sa64

```

```

680 DATAwaシF6sa6414リxシリxラF61Aal9C81xca
aaaaaaaaannnaオオオ222aリリリasssaaymコウzbal
assannnaxxanxanxanxanassannnaxxayalasssa
xnxnxnaオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオ
22axxassasオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオオ
aaxnオオリsaaxnオオリsaウaLasリsオオオオオオオオ
690 DATAsxxxxnnnリリリsssazalaaaaaaaa,*

```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。すべてを打ちこみ終わったらいったんセーブしてからRUNしてください。

このプログラムはRUNを実行すると、行380で440～690のマシン語データのチェックを

おこないます(チェックサム用データは行390)。データに入力ミスのある場合は、「DATA Errorin～」と表示されますので、該当する行をもう一度確認してください。

なお、行440～690のマシン語データは、英字

の大文字、小文字とカタカナの大文字、小文字と数字だけで構成されています。

また、このプログラムを実行したのちに、ほかのプログラムを実行するときは、電源を切るか、リセットをしてからおこなってください。

変数の意味

- A……汎用(USR関数呼び出し、PSG設定など)
- AD……汎用(マシン語ワークエリアのアドレス用など)
- A\$……キー入力、マシン語データ読みこみ用
- C……マシン語書きこみカウンタ用
- CC, CH\$, CS\$, CH(n)……データチェック用
- FB……自機数
- I、J、L……ループ用
- JY……トリガー判定用
- M\$, P\$……マシン語データ展開用
- P……ワークエリア読み出し用
- SC……スコア
- S\$……ハイスコア表示用
- SG……ステージ番号
- SW……星の表示計算用
- TL\$……タイトル表示用
- TP……ハイスコア
- V、W、X……アドレス指定用

プログラム解説

- 10～20 初期設定、USR関数定義、USR関数呼び出し(スプライト、キャラクタパターン定義)
- 30～40 タイトル表示サブルーチン呼び出し、変数初期設定
- 50～70 ワークエリア初期設定
- 80～100 スプライト消去、USR関数定義、USR関数呼び出し(マシン語メインルーチン)

- 110～130 フォースブレード爆発処理、ゲームオーバー判定
- 140～160 ステージクリア、オールステージクリア処理
- 170～200 ゲームオーバー処理、リプレイ処理
- 210 ゲームスタート画面表示
- 220～250 ゲーム画面表示
- 260 各ラウンドの星の色指定
- 270～320 タイトル画面表示
- 330～370 タイトル画面データ(行270で読みこみ)
- 380 マシン語データチェック
- 390 チェックサムデータ(行380で読みこみ)
- 400～430 マシン語書きこみ
- 440～690 マシン語データ(行410で読みこみ)

マシン語解説

- &HB000～&HB300 スプライト、キャラクタパターンデータをVRAMへ転送して定義する
- &HB301～&HB3F7 メインルーチン
- &HB3F8～&HB615 フォースブレード表示ルーチン

- &HB616～&HB8BF 敵表示ルーチン
- &HB8C0～&HB8EF 乱数発生ルーチン
- &HB8F0～&HB96F 星表示ルーチン
- &HB970～&HB9CF スコア表示ルーチン
- &HB9D0～&HBBDf 当たり判定、シールド処理
- &HBBE0～&HBFFF 各ステージの敵表示パターンの初期設定
- &HC000～&HC11F BGM割りこみ演奏
- &HC120～&HC1FF 各ステージの敵出現データ
- フォースブレードのX座標 &HD001
- ジョイスティック入力判定用フラグ &HD02C
- シールド数 &HD06A
- ビームパワー &HD1AC
- 敵攻撃間隔 &HD1AD
- フォースブレードの移動速度 &HD1F1～&HD1F2
- スコア &HD1FA
- ボスキャラのLIFE &HD1FC～&HFD1D
- 各ステージデータ先頭アドレス &HD200
- ステージ数

ワークエリア解説

&HD000

プログラマからひとこと



難易度もやや高め

この作品は「PURE STAR」に発売されて作ったものです。メインをオールマシン語で動かしているため速さでは負けないでしょう。難易度はやや高めなので十分たのしめると思います。

●BY YAX-Zip

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10 > 7	20 > 118	30 > 51	40 > 93	370 > 114	380 > 197	390 > 168	400 > 206
50 > 89	60 > 127	70 > 55	80 > 204	410 > 244	420 > 69	430 > 74	440 > 182
90 > 235	100 > 221	110 > 194	120 > 241	450 > 96	460 > 242	470 > 149	480 > 37
130 > 150	140 > 222	150 > 162	160 > 173	490 > 189	500 > 72	510 > 91	520 > 177
170 > 51	180 > 121	190 > 225	200 > 28	530 > 125	540 > 125	550 > 28	560 > 80
210 > 12	220 > 203	230 > 98	240 > 214	570 > 226	580 > 247	590 > 56	600 > 215
250 > 11	260 > 220	270 > 200	280 > 231	610 > 20	620 > 255	630 > 204	640 > 251
290 > 96	300 > 249	310 > 219	320 > 53	650 > 235	660 > 87	670 > 124	680 > 2
330 > 124	340 > 208	350 > 198	360 > 226	690 > 68			

アタック ナンバーワン ATTACK NO.1



MSX MSX2/2+ RAM8K
BY TORTOISE

👉👈遊び方は53ページにあります

```

10 GOTO 380
20 Y(0)=144:Y(1)=144:J(0)=-11:J(1)=-11:H
(0)=-11:H(1)=-11
30 X(0)=232:X(1)=64:X=220:Y=139:YY=13:IF
SS=1 THEN X(0)=160:X(1)=8:X=20
40 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(X
,159),1:PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2:PU
T SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,7
50 IF STRIG(SS)=0 THEN 50 ELSE XX=5+(SS=
0)*10:SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:S
OUND 8,50:SOUND7,248
60 FOR I=0 TO 30:NEXT:IF STRIG(SS) THEN
XX=XX+.5+(SS=0):IF ABS(XX)<10 THEN 60
70 PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2-(SS=0):
PUT SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,8+SS
80 IF Y-YY<110 THEN 100 ELSE IF X>128 AN
D X+XX<129 THEN X=128:XX=0:YY=-3
90 IF X<112 AND X+XX>111 THEN X=112:XX=0
:YY=-3
100 IF Y-YY>104 AND X>112 AND X<128 THEN
Y=106:YY=9-ABS(ABS(XX)-8):GOTO 130
110 X=X+XX:Y=Y-YY:YY=YY-1:IF Y>144 THEN
Y=145:PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1
,(X,159),1:GOTO 300
120 IF X<-1 OR X>241 THEN 300
130 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(
X,159),1
140 FOR I=0 TO 1:L=2:IF J(I)>-H(I)-1 THE
N GOSUB 200
150 S=STICK(I):IF S<>1 AND S<>5 THEN 170
ELSE H(I)=10:IF S=5 THEN H(I)=6
160 J(I)=H(I):GOSUB 200
170 IF STRIG(I) THEN GOSUB 250
180 X(I)=X(I)+((S=3 OR S=2)*(X(I)<104-(I
=0)*135)-(S=7 OR S=8)*(X(I)>136+(I=1)*13
6))*8
190 PUT SPRITE I+2,(X(I),Y(I)),15,L-(I=1
)*5:NEXT I:GOTO 80
200 Y(I)=Y(I)-J(I):J(I)=J(I)-1:IF STRIG(
I)=0 THEN RETURN 190
210 L=4:IF ABS((X(I)-4-(I=1)*12)-X)>6 OR
ABS((Y(I)-8)-Y)>8 THEN RETURN 190
220 XX=2+(I=0)*4:YY=-15:K=I
230 IF STRIG(I)=0 THEN 290
240 YY=YY+1:XX=XX+1+(I=0)*2:IF YY<-6 THE
N 230 ELSE 290
250 L=3:IF ABS((X(I)-4-(I=1)*12)-X)>10 O
R ABS((Y(I)+8)-Y)>16 THEN RETURN 190
260 XX=1+(I=0)*2:YY=7:K=I
270 IF STRIG(I)=0 THEN 290
280 YY=YY+.5:XX=XX+((S=7)-(S=3))*3:IF Y
Y<14 THEN 270
290 SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:SOU
ND 8,50:SOUND7,248:RETURN 190
300 FOR J=0 TO 500:NEXT:SOUND 6,55:SOUND
12,10:SOUND 13,1:SOUND 8,50:SOUND7,230

```

```

310 IF K=0 AND X>221 OR K=0 AND X<17 OR
120<X AND X<222 THEN K=1 ELSE K=0
320 IF K=SS THEN S(K)=S(K)+1 ELSE SS=SS
XOR 1:PUT SPRITE 4,(152-SS*68,35),8,0
330 VPOKE 8204,VAL("&H"+MID$("0293697398
",C+1,2)):C=C+2:IF C=8 THEN C=0
340 LOCATE 13,5:PRINT USING"##—##";S(1)
;S(0):IF S(0)<15 AND S(1)<15 THEN 20
350 DEF USR=&H90:LOCATE 9,8:A$="PLAYER 1
":IF S(1)=15 THEN A$="PLAYER 2"
360 A=USR(0):PRINT A$;" WIN !":PLAY "T10
V1506A07E006B07C06AB.R807EC06BA07C06BA.
RA07ABAGFE.R806A07ABAB08C07A."
370 FOR I=0 TO 9999:FOR I=0 TO 1:I=-STRI
G(0) OR -STRIG(1):NEXT:A=USR(0):GOTO 430
380 SCREEN 1,2:COLOR 15,4,1:KEY OFF:WIDT
H 32:DEFINT A-W,Z
390 FOR I=0 TO4:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=
VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE 14336+3
2*I+J,A:C$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
400 B$="":FOR K=0 TO 7:B$=B$+MID$(C$,8-K
,1):NEXT K:VPOKE 14496+32*I+J-SGN(J-15.5
)*16,VAL("&B"+B$):NEXT J,I
410 FOR I=1 TO 3:A=ASC(MID$("`hi",I,1))*
8:READ A$:FOR J=0 TO 7:VPOKE A+J,VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J:READ A$:VPOKE
BASE(6)+INT(A/64),VAL("&H"+A$):NEXT I
420 FOR I=264 TO 751:A=VPEEK(I):VPOKE I,
(A OR A/2):NEXT I
430 CLS:LOCATE 6,2:PRINT ">>> ATTACK NO
.1 <<<":FOR I=15 TO 19:LOCATE 15,I:PRINT
"hi":NEXT I:FOR I=20 TO 21
440 LOCATE3,I:PRINT STRING$(26,"`"):NEXT
I:S(0)=0:S(1)=0:K=0:SS=1:GOTO 320
450 DATA 0000030F1F1F3F3F3F3F1F1F0F03000
00000C0F0F8F8FCFCFCFCFC8F8F0C000000
460 DATA 0F0300000000000000000000000000
0F0C000000000000000000000000000000
470 DATA 00030F1F1F14242F24341F1F6F733C3C0
000C0F0F8F87C7C7CF0EEDF9FBF3E1C00
480 DATA 00030F1F1F3F3F3F0F77FBFD7C380
000C0F0F8F8FCFCFCFCFC8F8F4CC383000
490 DATA 00387CFDFDFB770F3F3F3F1F1F0F030
0003038CCF4F8F8FCFCFCFCFC8F8F0C000
500 DATA FF0FF0FF0FF0FF00,68,01020102010
20102,EF,8040804080408040,F4
510

```

ATTACK NO.1

by Hiroaki Imanari

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標(ただし、Xはボールの影のX座標にも使用)
 X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標(n←0=1プレイヤー、n←1=2プレイヤー)
 XX、YY……ボールの座標増分

その他の変数

A……USR関数(PSG初期化)呼び出しなどに使用
 A\$, B\$, C\$, D\$……スプライト、キャラクタパターンデータ読みこみ/メッセージ表示用
 B\$, C\$, D\$……スプライトパターン定義用
 C……床の色
 H(n)……ジャンプの高さ
 J(n)……ジャンプフラグ
 I、J……ループ用
 K……サーブ権
 L……プレイヤーのスプライトパターン変換用
 S(n)……得点
 S……スティック入力
 SS……サーブ権フラグ

プログラム解説

10 行380へ飛ぶ

20~30 変数初期設定
 40 ボール、プレイヤー表示(ゲームスタート時)
 50~60 サーブ処理
 70 プレイヤー表示
 80~130 ボール移動、表示
 140~280 プレイヤーの移動
 140 ジャンプ判定(上昇中ならば行200へ飛ぶ)
 150~160 プレイヤー移動判定(スティック入力)
 170 トス判定
 180 プレイヤー移動処理
 190 プレイヤー表示
 200 ジャンプ処理
 210 ジャンプ中かの判定
 220 スパイク時のボール座標増分設定
 230 スパイク判定
 240 スパイク処理
 250 トス処理
 260 レシーブ時のボール座標増分設定
 270 レシーブ判定
 280 レシーブ処理
 290~300 効果音
 310~320 サーブ権の移動、表示
 330 床の色を変える
 340 得点表示、ゲームエンド判定
 350~370 ゲームエンド
 350 勝利プレイヤーの判定
 360 PSG初期化、勝利プレ

イヤー表示、音楽を鳴らす
 370 リプレイ処理
 380~440 初期設定
 380 初期設定
 390~400 スプライトパターン定義
 410 キャラクタパターン定義

420 太文字処理
 430~440 ゲーム画面表示、変数初期設定
 450~490 スプライトパターンデータ(行390で読みこみ)
 500 キャラクタパターンデータ(行410で読みこみ)
 510 REM文

プログラマからひとこと



心ゆくまでプレイしてください

西暦1988年9月ソウル。全世界が注目するなか、米・ソのバレーボール対決がいま、まさにはじまろうとしています。少し遅くなりましたが、オリンピックののりで、心ゆくまで、プレイしてください。さて、またペンネームをかえました。これで3回変えたことになりましたが、このTORTOISEにはちょっとした思い出があるので長く続けていきたいと思っておりますので、どうぞヨロシク!
 ●BY TORTOISE

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
 をご覧ください

10>184	20>148	30>192	40>202
50>194	60>149	70>95	80>114
90>73	100>86	110>248	120>238
130>253	140>197	150>72	160>239
170>91	180>194	190>253	200>239
210>195	220>54	230>219	240>244
250>45	260>145	270>219	280>28
290>4	300>192	310>17	320>161
330>18	340>57	350>105	360>79
370>133	380>80	390>178	400>181
410>100	420>5	430>38	440>76
450>8	460>8	470>205	480>117
490>88	500>139	510>206	

★ ファンダム通信 ★ スペシャル ★

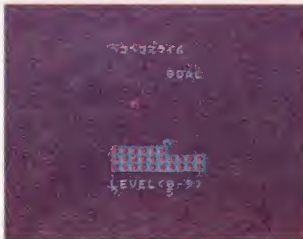
毎月、多くのプログラムがファンダムに送られてきます。そのうち採用されるプログラムは全体の1割弱。かくも、採用への道は険しいものなのです……。

12月号の選考会は前回、前々回がコンテスト期間中だったための反動か、ちょっと活気が見られませんでした。ファンダムの最近の傾向としてグラフィック鑑賞プログラムが多くちょっとマンネリ気味。また、シューティングゲームはパターン化して新しいアイデア、くふうがないと採用は難しそうです。

最近、住所・氏名・ゲーム名などの必要事項が記入されていないという不備が目立ち始めています。記入もれのないよう注意してください。

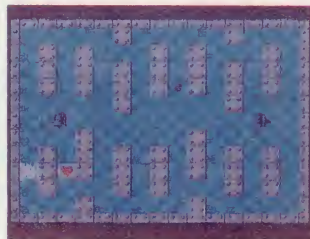
今回も12月号選考会に残りながら不採用になってしまった2作品を紹介します。なお、紹介した作品の作者には、Mファン特製テレカをお送りします。

ヘコヘコスライム 東京都 桶口英二



RPI画面タイプの作品。上から降ってくる岩を避けて頂上までいくゲーム。ヘコヘコと動くスライムの動きはかわいいけれど、ほかのアクションプログラムに比べ、ゲーム性がいま一歩でした。

Q-TRAP 東京都 津村一昌



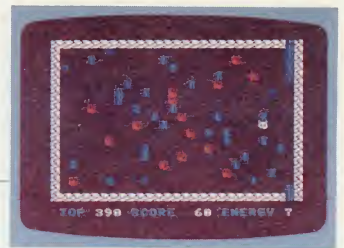
F P部門の作品。戦車を動かしてカードを全部回収するバズルゲーム。戦車の動きが独特で楽しい。しかし、アクションバズルとしては操作性が悪く、プログラムが長すぎるという欠点です。

ウォーターパイプ WATER PIPE2

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY TEIJIRO

👉👈 遊び方は53ページにあります



```

10 SCREEN1,0,0: CLEAR200,&HD000:KEYOFF:CO
LOR15,1,1:DEFINTA-Z:PRINT"ちょっと まっちゃん !!
20 WIDTH28:Z=&HD000:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEE
K(&HFBEC)AND4)=0:FORI=256TO760:V=VPEEK(I
):VPOKEI,VORV#2:NEXT
30 FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO31:POKEI*32+
J+Z,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO12:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 H=20:GOTO210
60 T=0:N=10:Q=15:R=RND(-TIME)
70 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):A$=STRING$(26,
97):PRINTA$"xaa"SPC(25)"xa";:FORI=0TO15:
PRINT"a"SPC(26)"a";:NEXT:PRINT"a"SPC(25)
"xa"A$"xa";:A=3:B=1:G=0:E=0:R=0
80 FORI=0TO15:FORJ=0TO2:VPOKE6212+I*32+R
ND(1)*24,112-(J>0)*8:NEXTJ,I
90 PLAY"S0M999L64CFEGCFEGCFEGBBB":FORI=0
TO512:POKE&HD100+I,0:NEXT
100 FORL=0TOQ*4:S=STICK(0):IFSTHENC=(S=6
ORS=7ORS=8)-(S=2ORS=3ORS=4):D=(S=8ORS=10
RS=2)-(S=4ORS=5ORS=6):A=A+C:B=B+D
110 IFFNA=-1THENN=-1:GOSUB160
120 F=6236+E*32:VPOKEF,108-L#Q:US=USR(0)
:IFG>512THENL=0
130 Z=6144+A+B*32:Y=6144+A+C+(B+D)*32:ON
INSTR("ahpx",CHR$(VPEEK(Z)))GOSUB150,160
,170,180:LOCATE1,21:PRINTUSING"TOP###0 S
CORE###0 ENERGY##":H;T;N
140 R=RXOR1:PUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),15,R:
IFE<16THENNEXT:POKE&HD100+G,F#256:POKE&H
D101+G,FMOD256:G=G-4*(R<512):GOTO100ELSE
200
150 A=A-C:B=B-D:RETURN
160 N=N-1:IFN<0THENPLAY"O3CGEFGGCC":LOCA
TE8,9:PRINT" GAME OVER ":FORI=0TO7000:N
EXT:RETURN210ELSEPLAY"O3C":RETURN
170 IFVPEEK(Y)>32THEN:PLAY"O3B":GOSUB150
:FORI=0TO2:VPOKEZ,113+I+(I=2)*83:FORJ=0T
O200:NEXTJ,I:T=T+1:RETURNELSEPLAY"O3E":V
POKEZ,32:VPOKEY,112:RETURN

```

```

180 V=VPEEK(Y):X=(V>104ANDV<109):IF(V=32
ORX)AND(A>3-CANDB>1-DANDB<18-D)THENPLAY"
O4C":VPOKEZ,32:VPOKEY,120:IFXTHENL=0:T=T
+2:E=E+1:FORI=1TO17:IFVPEEK(Y+32*I)=120T
HENT=T+2:E=E+1:NEXTELSEELSESEGOSUB150
190 RETURN
200 LOCATE8,9:PRINT"C L E A R !!":Q=(4-Q
)*(Q>3)+1:N=N+10:PLAY"O7CGEFDGEEDFG
BB":FORI=0TO5000:NEXT:GOTO70
210 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):A$(0)="
":A$(1)="WATER":A$(2)="PIPE":FORI=1TO10:F
ORJ=0TO1:LOCATE7,I+J:PRINTA$(J):LOCATE13
,22-I-J:PRINTA$(J*2):NEXT:FORJ=0TO80:NEX
TJ,I:H=H-(T>H)*(T-H)
220 FORI=0TO10:VPOKE6527-I,32:VPOKE6526-
I,50:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:LOCATE6,20:PRINT
"PUSH SPACE KEY !"
230 FORI=0TO63:PUTSPRITE0,(I*4,120),15,I
MOD2:FORJ=0TO50:IFSTRIG(0)THEN60ELSENEXT
J,I:GOTO210
240 DATA 2100D106807EFE0020071104001910F
5C9110100195E57D5EB3E20CD4D00EB11
250 DATA 0100197ED1E5D5EBFE002006114000B
7ED5211200019CD4A00FE202811E1D1EB
260 DATA 7EFE002004360118023600EB1802D1D
1E5EB110100197ED1E5D5EBFE00200611
270 DATA 0200B7ED5211010019CD4A00FE20281
1E1D1EB7EFE002004360118023600EB18
280 DATA 02D1D13E68CD4D00EBD5110300B7ED5
2D172D511010019D173110300191001C9
290 DATA C305D0
300 DATA 97,CFF7E7DB3DFAE7DF,104,3C7EFFF
FD8DB7E3C,112,6AD5AAD5FAF5FB7E
310 DATA 113,4288A4218530815A,114,890042
8001200089,120,1A1A1A1A1A1A1A
320 DATA 105,183CEFF7E3C,106,7EFFFF
7E3C,107,FF7E3C,108,7E
330 DATA 1792,C3BD7EDBDBDBFE70,1793,C3BD
7EDBDBDB7F0E,1025,31313131A1516174
340 ' [ WATER PIPE 2 ] BY TEIJIRO

```

🔴 リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用して
います。とくに、行30のマシン語書きこみ部分

や行240~290までのマシン語用データなどに
注意して打ちこみ、打ちこみおわったら、いつ

たんテープ、ディスクなどにセーブしたのちR
UNするようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

A、B……でびるくんの座標⇄
それぞれ×8、×8-1して表
示
C、D……でびるくんの座標増
分

テキスト座標

F……水滴の出現する座標(V
RAMのパターン名称テー
ブルのアドレス)
Y……でびるくんの移動先の座
標(VRAMのパターン名称テ
ーブルのアドレス)
Z……でびるくんの座標(VR

AMのパターン名称テーブルの
アドレス) / マシン語プログラ
ムの先頭アドレス

その他の変数

A\$……データ読みこみ / ゲー
ム画面表示用
A\$(n)……ゲーム画面表示用
 / メッセージ表示

E……つなげた水道管の数
FNA……ESCキー入力判定
用(ユーザー定義関数)
G……水滴の数(ワークエリア
を確保するために使用されてい
て、実際に表示されている水滴
の数の4倍になっている)
H……ハイスコア
I、J……ループ用

- N.....エネルギー
- L.....ループ用/水滴の落ちる時間のカウンタ
- Q.....水滴の落ちる時間
- R.....乱数初期化/でびるくんのパターン切り換え用
- S.....スティック入力
- T.....スコア
- US.....USR関数呼び出し用
- V.....太文字処理用/でびるくんの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード
- X.....でびるくんが水道管を運べるかの判定用

プログラム解説

10~20 初期設定、USR関数定義、ユーザー定義関数定義、太文字処理

30 マシン語用データ読みこみ、マシン語書きこみ

- 40 キラクタ、スプライトパターン定義
- 50~60 変数初期設定、乱数初期化
- 70~90 ゲーム画面表示
- 100 でびるくん移動処理(スティック入力)
- 110 ギブアップ判定処理(ESCキー入力)
- 120 水道管部分の水滴表示、その他の水滴移動表示
- 130 でびるくんの移動先にあるキャラクタにより行150~180の各サブルーチンに飛び、ハイスコア・スコア・エネルギー表示
- 140 でびるくん表示、クリア判定、水滴が移動するために使用するワークエリアに水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)を書きこむ

150~190 でびるくん移動処理サブルーチン

150 移動先がカベだったときの処理サブルーチン

160 移動先が岩だったときの処理サブルーチン

180~190 移動先が水道管だったときの処理サブルーチン

200 クリア処理

210~230 オープニングデモ表示処理

240~280 マシン語データ(行30で読みこみ)

290~320 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

330 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

340 REM文

- 水滴が移動できるかの判定 &HD011~&HD040
- 水滴のY座標方向移動判定処理 &HD04E~&HD080
- 水滴のX座標方向移動判定処理 &HD081~&HD0A2
- 水滴表示

ワークエリア

&HD100~&HD101 水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

&HD102 水滴のY座標方向移動フラグ

&HD103 水滴のX座標方向移動フラグ

※ 以下水滴が発生するごとに、同様の形式で4バイトずつワークエリアが拡大していく。ただし、発生する水滴は最大128個まで。

マシン語解説

&HD000~&HD010

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>103	20>163	30>18	40>12
50>48	60>6	70>191	80>225
90>206	100>218	110>90	120>22
130>113	140>21	150>124	160>174
170>41	180>36	190>198	200>107
210>118	220>162	230>135	240>27
250>219	260>45	270>213	280>153
290>190	300>191	310>124	320>106
330>28	340>33		

プログラマからひとこと

いやはや、テストというものは



いやはや、テストというものは

.....

.....

.....

.....

●BY TEJIRO

太文字処理ってなんだ

```
20 WIDTH28:Z=&HD000:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEEK(&HFBEC)AND4)=0:FORI=256TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV#2:NEXT
```

太文字処理とは、文字どおりにMSXで使われている文字、数字などを太くすることです。太文字のパターン定義の原理は、ふつうのキャラクタパターン定義と同じ。ただし、ふつうのパターン定義と違うのは論理演算などを使用して短い行数(たいていは1行)でパターン定義してしまふことです。

太文字処理といっても、いろいろなパターンがあります。こ

こでは、過去ファンダムに掲載されたプログラムのなかから、4つ太文字処理を紹介します。サンプルナンバーの横にある写真はそのサンプルプログラムを実行したときにできる太文字です。

、なお、このサンプルプログラムは、スクリーンモード1専用のもので、数字と英字(キャラクタコード&H32~&H7A)だけが太文字になります。

サンプルNo.1

```
100 FORI=260TO987STEP8:FORJ=0TO4:VPOKEI+J,VPEEK(I+J)ORVPEEK(I+J)/2:NEXT:VPOKEI+2,VPEEK(I+2)ORVPEEK(L+2)/2:NEXT
```

サンプルNo.2

012 ABLMOQW

```
100 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/2) OR (V/4):VV$=STRING$(8-LEN(BIN$(VV)),"0")+BIN$(VV):MID$(VV$,5)="0":VPOKEI,VAL("&B"+VV$):NEXT
```

サンプルNo.3

012 ABLMOQW

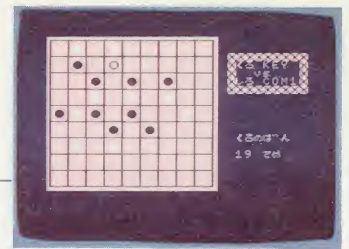
```
100 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+1):VPOKEI,(NOTV1)AND(VORV/2ORV/4):NEXT
```

サンプルNo.4

012 ABLMOQW

```
100 FORI=0TO7:READE(I):DATA4,4,2,2,2,1,1,1:NEXT
110 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/2:VPOKEI,VPEEK(I)/E(IMOD8):NEXT
```

桂馬跳び



MSX MSX2/2+ RAM16K
BY 光井豊和

遊び方は54ページにあります

```

10 SCREEN 1,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,
4,4:R=RND(-TIME):SPRITES$(0)=""<B♥♥♥♥B<
20 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1080+I,VAL("&H"+MID
D$("3C7EFFFFFFF7E3C",I*2+1,2)):NEXT:FOR
I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:VPOKE 1024+I*64+J
,VPEEK(256+I*824+J):NEXT J,I:DEFUSR=342
30 VPOKE 8208,&HFA:VPOKE 8209,&H1A:VPOKE
8194,&H1A:VPOKE 8195,&H1A
40 FOR I=1 TO 7 STEP 2:READ A,B,A1,B1,C,
D:A(I)=A:B(I)=B:A(I+1)=A1:B(I+1)=B1:C(I)
=C:D(I+1)=C:D(I)=D:D(I+1)=D:NEXT
50 US$(0)=""<ろ>:US$(1)=""<ろ>
60 DEFUSR=342:V=USR(0):CLS:INPUT""はんの おお
きさ(3-9)";M:CLS:IF M<3 OR M>9THEN 60
70 FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$:A$(I)=A$:F
OR J=2 TO M:A$(I)=A$(I)+B$:NEXT:A$(I)=A$
(I)+C$:NEXT
80 LOCATE11-M,10-M:PRINT A$(0):FOR I=11-M
TO 9+M STEP2:LOCATE11-M,I:PRINT A$(1):
LOCATE11-M,I+1:PRINT A$(2-(I=9+M)):NEXT
90 LOCATE 22,3:PRINT"XXXXXXXXXX":FOR I=4
TO 6:LOCATE22,I:PRINT"X X":NEXT:LO
CATE22,7:PRINT"XXXXXXXXXX":LOCATE 25,5:PR
INT"vs"
100 FOR I=0 TO 1
110 LOCATE 23,4+I*2:PRINT US$(I)+""+MID$(
"KEY JOY1JOY2COM1COM2",P(I)*4+1,4)
120 P(I)=P(I)+(STICK(0)=1 AND P(I)>0)-(S
TICK(0)=5 AND P(I)<4):IF STRIG(0) THEN F
OR J=0 TO 50:NEXT J,I ELSE 110
130 X=11-(M MOD2=0):Y=10-(M MOD2=0):L=1
140 PLAY"L64CCDFBGB":LOCATE 22,15:PRINT
"17め":LOCATE 23,13:PRINT""<ろ>はんの"
150 IF P(0)>2 THEN X=X+(INT(RND(1)*M)-M#
2)*2:Y=Y+(INT(RND(1)*M)-M#2)*2:GOTO 240
160 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),4,0

```

```

170 Q=STICK(P(0)):X=X+(Q=7ANDX>(11-M))-
(Q=3ANDX<(11+M)):Y=Y+(Q=1ANDY>(10-M))-
(Q=5ANDY<(10+M))
180 IF STRIG(P(0))=0 OR VPEEK(6144+X+Y*3
2)<>128 THEN 160 ELSE 240
190 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),8,0
200 LOCATE 23,13:PRINT US$(U)""はんの"
210 LOCATE 22,15:PRINT L""てめ"
220 H=0:FOR I=1 TO 8:W(I)=(VPEEK(6144+X+
A(I)+(Y+B(I))*32)=128 AND VPEEK(6144+X+C
(I)+(Y+D(I))*32)=128):H=H OR W(I):NEXT:I
F H=0 THEN 250
230 ON P(U)+1 GOSUB 260,260,260,310,280
240 X=X+A(S):Y=Y+B(S):VPOKE6144+X+Y*32,1
36-U:PLAY"L64DC":L=L+1:U=U XOR1:GOTO190
250 V=USR(0):PLAY"L64DCDCDFBGB":LOCATE4
,21:PRINTUS$(U XOR1)""のかち!!":Z=(U XOR1)*14
+1:FORI=0TO1:VPOKE8208+U,170:VPOKE 8208+
U,Z*16+10:I=-
(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN
260 S=STICK(P(U)):PUTSPRITE 0,((X+A(S))*
8,(Y+B(S))*8-1),4,0
270 IF STRIG(P(U))=0 OR S=0 OR W(S)=0 TH
EN 260 ELSE RETURN
280 FOR I=1 TO 8:E(I)=0:IF W(I)=0 THEN N
EXT ELSE FOR J=1 TO 8:E(I)=E(I)-(VPEEK(6
144+X+A(I)+A(J)+(Y+B(I)+B(J))*32)=128 AN
D VPEEK(6144+X+A(I)+C(J)+(Y+B(I)+D(J))*3
2)=128):NEXT J,I
290 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 8:S=J
300 IF W(S)=-1 AND E(S)=I THEN I=1:J=8:N
EXT J,I:RETURN ELSE NEXT J,I
310 FOR I=0 TO 1:S=INT(RND(1)*8)+1:I=-
(W(S)<>0):NEXT:RETURN
320 DATA-2,-4,2,-4,0,-2,4,-2,4,2,2,0,2,4
,-2,4,0,2,-4,2,-4,-2,-2,0
330 DATAr,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……カーソル表示用⇒
(X+A(S))×8、(Y+B(S))×8-1して表示。ただし、1手目のみ×8、×8-1して表示

A(n), B(n)……カーソルの座標増分

C(n), D(n)……馬の足を押さえているかを調べるためのカーソルの座標増分

その他の変数

A, A1, B, B1, C, D……

カーソルのX座標増分データ読みこみ用

A\$, B\$, C\$……盤作成データ読みこみ用

A\$(n)……盤表示用

E(n)……W(n)の方向に打ったあと、何か所に駒が打てるか
H……読み判定フラグ(0=読み)

I, J……ループ用

L……手数

M……盤の大きさ

P(n)……対局者別の変数
(0=KEY, 1=JOY1, 2=JOY2, 3=COM1, 4=COM2)

Q……スティック入力用(1手

目を打つとき)

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

U……対局者順番(0=先手, 1=後手)

US(n)……順番表示用

W(n)……nの方向に打てるかどうかのフラグ(0=打てない, -1=打てる)

Z……ゲーム終了時に勝ったほうの駒を点滅させる

プログラム解説

10 初期設定、乱数初期化、スプライトパターン定義

20 キャラクタパターン定義

30 キャラクタの色設定

40 桂馬跳びをするときの座標増分等読みこみ

50 先手を黒、後手を白に設定

60 盤の大きさを設定

70 盤作成用のデータを読みこみ

80~90 ゲーム画面表示

100~120 ゲームモード選択

130 変数初期設定

140 効果音、1手目の表示

150 もし1手目がコンピュータならランダムに石を打って行240へ飛び

160 カーソル表示

170 カーソルの移動

180 トリガーを押していないか、盤の上にカーソルがなければ

ば行160へ。石を打ったら行240へ飛ぶ

190~240 メイン

190 石を打ったらカーソルを点滅させる

200 順番表示

210 手数表示

220 まだ打つ場所があるかどうかの判定、なければ行250へ飛ぶ

230 各サブルーチンへ

240 石を打ち、手数を増やして順番を変える

250 勝敗を決定する

260 スティック入力処理およびカーソル表示

270 トリガー、スティックが押されていないか、その場所に打てなければ行260へ。そうでなければメインへ戻る

280~300 COM2の打石

280 各方向に打ったとき、さらにどの方向に打てるか

290 ループの開始

300 ある方向に打ち、さらに1か所もしくはまったく打てない場合はメインに戻る

310 COM1の打石

320 カーソルの座標増分データ(行40で読みこみ)

330 盤作成用データ(行70で読みこみ)



プログラマからひとこと



名誉なことだと思えます
初投稿で初採用です。散っていく投稿者の多いなか名誉なことだと思います。このゲームは4月に発売して夏休みになって完成。自分でも満足いくできます。最近になってゲームを作るコツもつかめアイデアもポンポンでてきたのですが視力が悪化したのでパソコンはしばらくお休みです。

●BY 光井豊和

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
をご覧ください

10>165	20>208	30>129	40>138
50>239	60>124	70>176	80>227
90>83	100>212	110>223	120>106
130>84	140>15	150>116	160>145
170>178	180>204	190>161	200>153
210>206	220>216	230>37	240>51
250>52	260>240	270>78	280>64
290>38	300>3	310>214	320>190
330>73			

①アクションパズルゲームの「たこの海岸物語PART2 洞窟編」

②1画面タイプなのに超本格ゲーム「MAZE BATTLE」

③は大な迷宮をさまよう「たこの海岸物語PART3 迷宮編」

④ユニークな立体的ゴルフゲーム「SOLID GOLF」

⑤笑わずにはいられないギャグRPGの大作「まものクエスト」

などなど
よゆめき50本!

好評のファンダムライブラリー第4弾。今回は、1988年5月号から10月号のファンダムに掲載された半年ぶん(60本以上のゲームプログラムから50本を厳選して1冊にまとめました。とくに今回は話題になった作品が多く、これ1冊で半年はたっぷり楽しめます。

ファンダムライブラリー④

**MSXプログラム
コレクション
50本**

11月25日発売!!

定価780円
徳間書店

たとえば、発表のたびに大きな評判を呼んだ「たこの海岸物語」シリーズの第2弾と第3弾、抱腹絶倒の大作RPG「まものクエスト」、驚異の1画面タイプ「MAZE BATTLE」など、見逃せないプログラムがぎっしり。なお、12月下旬には同じプログラムをROMカートリッジに収めたものも5800円で発売予定。

MSXの音楽とサウンド



セッション16
最終回

プログラム
&
解説

読者と
よっちゃん

続々々・投稿特集と螢の光

あーむ、かねて予告のとおり次回から模様かえをするこのコーナー、「MSXの音楽とサウンド」としては今回が最後。よりすぐりの投稿とともに「螢の光」で別れを告げよう。

1. バケツをたたこう！ 大阪府・市川宏明

さあ、まずは大阪府の市川クンの作品「バケツをたたこう」から。まさに最終回の巻頭を飾るにふさわしい、けたたましくもうるさい名作だ。

プログラムとしてはべつにどうってことなく、行10で5つずつの音をだんだんテンポを速

くした音列を設定し、行20のSOUNDでノイズの周波数、チャンネルAのノイズ、エンベロープ周期などを設定している(ただし音を出すときには行10のS1M200が有効)。行30で音を発生させ、行40では行10へ飛び永久ループにしている。

```
10 A$="T120S1M20008CCCCCT150CCCCCT200CCC  
CCT255CCCC"  
20 SOUND6,13:SOUND7,177:SOUND8,16:SOUND1  
1,255:SOUND12,15  
30 PLAY A$  
40 GOTO10
```

2. そうじき 大阪府・市川宏明

同じく市川クンの作品、第2弾は「そうじき」。まあ、打ちこんでごらんさい。「ゴー」と「ピー」という音が同時に響いて、吸引力の大きい掃除機の音そっくり。これまたプログラムとしては単純の極み。'87年11月号に掲載したサウンド文でいろいろな音を出すプログラムの応用なのだが、結果よければすべてよし。音とネーミングがうまくマッチして採用されました。

さて、このような音のプログラムを作るには大きく分けて2つのやりかたがあるようです。1つはすでにあるプログラムをいろいろいじりまわしているうちにたまたまおもしろい音ができあがる、というパターン。もう1つは最初から作りたい音が決まっていて、目標にむかって努力する、というもの。これにはある程度PSGとBAS1Cの知識が必要。

```
10 FOR R=0TO13:READ D:SOUND R,D:NEXT  
20 DATA 0,0,0,1,1,1,16,16,16,176,13,2,0,  
10
```

3. もうすぐ到着！ 東京都・桜井天

「JRの特急が駅にもうすぐ到着するのを教えるアナウンスが始まるまえに流れる音楽のつもりで作りました」とは、作者の桜井クンのメッセージ。ピンピンした音がかわいい、ふ、ふ、ふ。プログラムはエンベロープをかけているだけで、べつにどうってことはないのだが、発想がい

いなあ。PSGには、どうしても音作りの上での限界があって、どんな音でも作成可能というわけではない。でもちょっとしたアイデア次第で新鮮な作品を生み出すことができる。このへんにこの連載の醍醐味があったのではないかと思う次第です。

```
10 PLAY"T90L16S0M100005"  
20 PLAY"F8FF8GA8AA8GF8FF8DC4."  
30 PLAY"D8DC8DF8FA8AG8GA8GF8"  
40 PLAY"L32FA06CF4."
```

4. おまけ 群馬県・H・R・N

「おまけ」とはなんぞや。つまり、作者から送られてきたハガキにはちゃんと「ラジオ放送終了」というメインプログラムがあったのだが、これがあまりにつまらない。思わずボツにしそうになったところで、端に書いてあった「おまけのリスト」を打ちこんでみたら、おお、OK、OK、これはおもしろい。RND関数を使った乱数をSOUND文にほうりこんでループにしているわけだがよいですね。

ところで、最初のFOR I = 0 TO 13の部分を変えると、SOUNDで書きこむレジスタが変わるので音がずいぶん変化する。たとえば「0TO5」とすればチャンネルA、B、Cの周波数(音の高さ)が変わるし、「8TO10」とすれば音量が変わる。「11TO13」とすればエンベロープ周期が変化する、というわけでSOUND文の復習には最適のプログラムなのであった。

```
10 FOR I=0TO13:SOUND I,INT(RND(1)*255)+1:N  
EXT:GOTO 10
```

5. 北風で鳴る売れのこりのみじめな風鈴 栃木県・KAMESAN

何といっても、今までで最長のタイトルを誇るこの作品。冬の風鈴のわびしさがよくあらわれている。

風鈴の金属音を出すのにはけっこう工夫があって、まず2行目のSOUND8, 1が"チリ

リ"の部分(音量が3ずつ上がる)、3段目のSOUND8, 1が"リーン"の部分(音量が1ずつ下がる)作っている。しかし、勝因はKに乱数を設定して音の間隔をランダムにしたところにあります。

```
10 CLS:KEYOFF:SOUND0,27:SOUND8,15:FORI=9
TO15STEP3:SOUND8,I:FORJ=0TO20:NEXTJ,I:FORI=15TO0STEP-1:FORJ=0TO50:NEXT:SOUND8,I:
NEXT:SOUND0,0:K=INT(RND(-TIME)*1000)+50:
FORI=0TOK:NEXT:GOTO 10
```

6. ビープ・マーチ 兵庫県・福田昌良

これはユニーク。SOUND文でもPLAY文でもないBEEP(スピーカーを鳴らす命令)を使ったプログラムです。ただし、これが走るのはMSX2, MSX2+。普通のMSXではできないのであしからず。

MSX2, MSX2+にはSETBEEPという命令があって、SETBEEPの1が"ピー"、2が"ピン"、3が"ピンポン"、4が"ポポポ"と、4種類の音を選べるのだ。カンマ(,)のあとには音

量で、1(最小)から4(最大)まで。で、福田クンのプログラムはこのビープ音をテンポよく切り換えることでマーチにしている、というわけだ。うむむ、これはうまい。気にもとめていなかった盲点をつかれた思いです。

アイデアがさえているだけでなく、音楽のできあがりも優秀。おなじアイデアでこれよりかわいらしい作品を作るのはちょっと難しそうです。福田くんにはまた別の盲点に挑戦してほしい。

```
10 FORI=0TO1:SETBEEP3,4:BEEP:BEEP:SETBEEP4,4:BEEP:BEEP:SETBEEP2,4:BEEP:SETBEEP4,4:BEEP:NEXTI:SETBEEP2,4:BEEP:BEEP:SETBEEP1,4:BEEP:GOTO10
```

7. 螢の光

よっちゃん

さて、この連載の最後は、それらしく「螢の光」で終わることにしよう。いわば今までの集大成だ。くり出されるワザの数々を解説すると……。

まず行110ではA\$と"R64"+A\$という、同じデータに短い休符を加えてディレイをかける、というテクニックを使っています。2つあるA\$のうち、どちらかのA\$を""として片方だけにすると効果がよくわかる。同じテクニックを行120でも使

っていますが、これはC\$の音符が細かいのでちょっと違う感じに聞こえる。R48をすこし変えてもすいぶん違う。D\$とE\$は、エンベローブパターンを変えて音の立ち上がりを遅くしている。行140行ではH\$にだけエンベローブをかけ細かい音符でとびはねる感じにしている。

このくらい変化を豊富にしておくと、聴くがわも飽きないのではないのでしょうか。サービス過剰という声もあります。

```
10 SOUND 7,56
20 PLAY "S0M7900","S0","S0"
30 A$="T16005L8GR806CR4CCR8ER8DR4CDR8ER8CR8CR8ER8GR8AR8R2"
40 B$="T16003L8E4G4.GG404C403B4.GB404C403G4G404C4E4F2."
50 C$="L16AAAAGGGGGGGEEEEEECCCCDDDDDDCCDDDEEEEECCCCCO5AAAAAGGGGO6CCCCCCCCCCCC"
60 D$="S13M1200L803A4G4.EE4C4D4.CD4A4G4.EE4G4A2."
70 E$="S1302F4E4.CC4C401B4.GB402F4E4.CC4E4F2."
80 F$="L8V1206A4G4.EE4C4D4.CD4E4C4.05AA4G406C2."
90 G$="L8V1203F4E4.CC4C402G+4.AA4A4F4.FG4G403C2."
100 H$="S0M200L1606FEFGFEDCEDCEDCEDCEDCEDCO5BG+G+BO6DEAEAEAEAEAEDEDCO5BAFABABO6DFDCO5BO6CDEDEGABOO7L32CDEFGABCBC"
110 PLAY A$,"R64"+A$,B$
120 PLAY "M300"+C$,"R48"+C$
130 PLAY D$,"",E$
140 PLAY F$,G$,H$
```

門下生募集

「MSXサウンドフォーラム」2月号は？

先月号で予告したとおり、89年1月号(12月8日発売)からこのコーナーは新装開店、「MSXサウンドフォーラム」としてスタートする。読者の諸君の投稿を中心に展開していこうとおもっているわけですが、内容は以下の2部門です。

■規定部門

毎月、「今月のお題」を出すので、これに答えてナイスな作品を送ってほしい。1月号の「お

題」は「伝統的なギャグ」(10月31日しめ切り)でした。すでに人の弱みをつくすばらしいプログラムが数々送られてきている。1月号の発表をお楽しみに。

さて、2月号の「お題」はなにか？ そう、それは「乗り物」です。

意外な展開に驚く人もいるかもしれないが、乗り物に関係する音ならなんでもあり、という

わけ。カーレースの音なんていうのは、もうみんなききあきてしまっているだろうから、今月号の「もうすぐ到着」のようにだれもが知っていながらつい忘れて、生活の細部をつつづくのがおもしろそうだ。もちろん、正攻法で優秀なものも評価します。しめ切りは11月30日必着のこと。

■自由部門

内容は何でもかまいません。テクニックとセンスが勝負どこ

ろ。しめ切りはなし。名作ができたところで送ってください。

どちらの部門も応募要項は55ページと同じですが、10行以内のプログラム投稿はなるべくハガキをお願いします。あて先はファンダム内「MSXサウンドフォーラム係」まで。採用者にはMファン特製テレホンカードを進呈。

みなさんの投稿をお待ちしています。



真の値、偽の値

唐突で申しわけないが、「=」とか「>」とかで結ばれた式は「値」を持つ。

たとえば、「A=0」という式(関係式)は、Aが0のときは「-1」、0でないときは「0」の値を持つ。じつは、このあたりのことは6月号の「関係演算」でやったのだが、ふたたび、むしかえしたい。

実験してみよう。

A=0 (Aに0を代入する)

として、次に、

PRINT A=0

とすると、「-1」を表示する。

A=1

として、次に、

PRINT A=0

とすると、「0」が表示される。

この現象を解説すると、最初のケースは、「A=0」という関係式が「真(YES、ホント)」なので、式が「-1」の値を持ち、それが表示されたわけで、2番目のケースでは、「A=0」という関係式が「偽(NO、ウソ)」になるので、式が「0」の値を持ち、それが表示されたのだ。

この原理は、カーソルキーでキャラクタを動かすときによく使われている、というのもすでに何度もやっているのでもう書かない。ほかに書きたいことはいっぱいあるんだから。

真理値とは

その「いっぱい」の1つに「真理値」ということばがある。真理値ということば自体は論理学用語で、BASICのマニュアルなどで出てくることはあまりない。しかし、そもそもコンピュータは、論理学が電気と結びついてできたようなものなので、MSXのBASICの世界にもちゃんと真理値が登場する。

真とは「ホント」「正しい」「成り立つ」「YES」などのこと、偽とは「ウソ」「正しくない」「成り立たない」「NO」のことだ。この真とか偽のことをまとめて真理値というのだが、真理値というだけあって、BASICではちゃ

MSXの世界では、ホントとウソの値がある。ウソは0で、ホントは0以外だ(ホント)。



んと数値に対応している。その値が、いま実験した-1や0なわけだ。もちろん、-1が真、0が偽だ。

トリガー入力用の関数でも同じことが起こる。つまり、STRIG(0)という関数は、「スペースキーが押されている」かどうかの真理値を返す仕組みになっているのだ。そうなんだよねえ。このへんまでが基礎編。さて。

なぜ「-1」が真の値なのか

ところで、偽の値が0なのはなんとなく納得できるが、真の値が-1なのはどうしてだろう。

じつは、もともと論理学で出てくる真理値では、真が1、偽が0なのだ。これならなんとなくわかる。さらに、じつは、MSXのBASICだってホントのホントは1を真、0を偽にしてあるのだ。

正解は、「-1」。ウソだと思ったら試してみなさい。

つまり、MSXでの-1という数値は、2進数にしたとき、1よりも「1」らしい。だから、関係式の真の値が-1になっているというわけなのだ。

MSXでの「真」の値とは

ところで、もっとホントのことをいえば、MSXでの真の値は「-1」だけではない。それが典型的にわかるのが、IF文だ。ちょっと混乱しそうだが、じつはIF文は、

IF(真理値) THEN ~
となっていて、〈真理値〉の部分
が真ならTHEN以下を実行し、
偽なら実行しないという構造に
なっている。よく見られるのは、
〈真理値〉のところに「X>0」な
どので関係式が入っているとい
う形だが、STRIG(0)だけが
入っていたり、変数が1個だけ
入っていることだってある。と
ころで、

IF 0 THEN BEEP

とすると、当然ピーブ音は鳴ら
ないが、だがしかし、

IF 33 THEN BEEP

IF 0, 1 THEN BEEP

などとするとピーブ音が鳴る、
つまり、33や0,1も「真」なわけ
で、じつは、MSXでは0以外
はみんな真なのだ！

0は、内部ではどこをとって
も0だが、0以外は内部で2進
数の形になったとき、どこかに
かならず1が混じる。ここが重
要だ。MSXの真理値は、「1が
混じる値」を真、「0しかない値
(つまり0)」を偽としていたの
だ。そこで、いちばん1が混じっ
ている値「-1」をとりあえず関
係式での真の値として使ってい
たわけだ。

とりあえず、といっても、じ
つは、-1こそ0の正反対の数
値なのだ。これは論理演算とい
う特殊な演算と深い関係がある。

ここから、話は論理演算にな
だれこみ、混乱をさらにきわめ
ようかと思ったが、もはやこれ
まで。ううむ、ジャムパンじゃ。

というのも、MSXに限らず
コンピュータの内部では、1か
0かの2進数を使ってすべての
データを表している。MSX-
BASICの整数型の数値は、2
バイト(16ビット)の2進数で管
理されていて、たとえば1を2
バイトの2進数で表すと、「00
0000000000000001」となる。
こうして見ると、ずら
っとならんだ15個の「0」が気
になる。そこで、ぜんぶ1にしよ
う。「11111111111111111111」。
こっちのほうが「真」
という感じがする。では、唐突
だが、これを10進数に変換して
みよう。頭に&BをつけてPR
INTすればいい。
PRINT &B 11111111111111111111
1111111111

あたたない え

徳間書店がおくる
SFハツピィ♥ファミリーアニメ
宇宙家族カールピンソン
12月21日発売
いまだ予約受付中



徳間書店アニメージュビデオ

宇宙家族

カールピンソン

原作/あさりよしとお 月刊少年キャプテン連載
(徳間書店刊)

脚本/島田満 監督/矢吹公郎

カラー45分 ステレオHiFi

ビデオ 12月21日発売

VHS 98GH-23 映像 98GB-5023 各9800円

ディスク 1月25日発売

78LX-14 (CLV) 7800円

FAN STRATEGY

ファン ストラテジー

このところ、ジンギスカンに押されて信長や三国志、大戦略の情報があまり投稿されない。この冬にはスーパー大戦略も発売されることだし(P120参照)、いろいろなゲームの投稿を待っています。

武力と兵力と一騎討ちの関係 P81

兵糧攻め戦法は可能か否か P82



城の防御度を上げて敵を撃退する

ジンギスカンをプレイする場合、住民配分の加減で国の状態が変わるが、ボクはとくに城造りを重要視する。たとえば、最初の季節で城造りに住民総数(ふつうの住民に兵力を加えたもの)の25~30%とかなり多くの人数を配分し、兵士配分を本隊100にしておく。これで、ゲーム初期で自分がまだ能力値を上げているときに敵が侵入してきた、本隊を城に置いて、ひた

すら待機するだけで(こちらから攻撃しないのがミソ)、兵の損失を低く抑えながら3~4倍の敵を撃退することができる。

(by 中垣根章二・岐阜県)
全兵力を堅固な城のなかに集め、自国の兵力の損失を抑えながら敵の消耗をねらう戦法を、籠城(ろうじょう)という。中垣クンの考えた戦法は、まさに籠城戦法だ。

■籠城戦法の効果

表を見てほしい。たとえば、

情報募集

■募集内容 独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望 全国版)、ジンギスカン、大戦略などの情報を手広く大募集!

■応募方法 レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に(データのセーブされたテープやディスクなどあれば同封してください)。

■送り先 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。ちなみに、決まったしめ切りはありません。

籠城戦のケースデータ

城防御度		自軍兵士数		敵兵士数		勝敗
戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	
999	897	260	232	450	0	○
889	776	230	183	450	0	○
830	723	100	0	400	107	×
776	616	100	0	1090	1086	×
677	403	400	10	980	0	○

城の防御度を最大の999にして籠城したときは、自国の兵力260で兵力450の敵を相手に、一度も攻撃することなく敵を撃退できるのだ。しかも、味方の兵力の損失は、わずか28(約11%)だ。敵の兵力の減り方に比べて、じつに16分の1という戦果だ。このような極端な例でなくとも、

城防御度が300もあれば、敵の侵略に対して十分な効果を上げられる。

また、中盤以降には、戦略拠点となる国の城防御度をとことん上げておいて、攻められたときにもあまりダメージ(兵力の減少)がないようにすることもできる。

実験・城をかためて国を守る



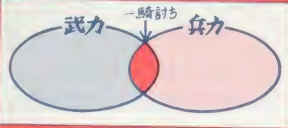
①籠城戦法の流れを追ってみよう。敵が侵入してきた。自軍兵力は、すべて防御度999の城に配置



②敵が城に接触した。攻撃をしかけてくるが、自軍は、城の防御度にまかせて、ひたすら待機する



③戦争終結。一度も攻撃をしない完全な籠城戦法で敵を撃退した。あとは敵将を処刑するだけだ



武力と兵力と一騎討ちの関係

武力をあまり高くすると、一騎討ちを挑んでも断られることが多いので、420~500ぐらいがちょうどいいと思う。

(b) 本村宗平・兵庫県
武力999だと一騎討ちはできないけど、敵をぶつつぶすことができる。550だと一騎討ちはほとんど断られない。どちらにも、よいところがあるのだ。

(b) のびお・山口県
同じくらい兵力数で、同じくらい武力の相手に一騎討ちを申しこんでも、受けたり受けなかったりします。どうなって

いるんでしょうね。

(b) 大井競馬・神奈川県
このほかにも、武力・兵力と一騎討ちの関係についてのいろいろ情報が、たくさん編集部が集まった。

ジンギスカンでいちばんおいしい勝ち方は、少ない兵力で攻めこんで、敵も味方も兵力をできるだけ減らさないうちに一騎討ちで勝つことだろう。これがくり返せれば、たちまち大国になることができる。そんな必勝パターンというのは、はたしてあるのだろうか。

武力の調節法

一騎討ちを断られなくて勝つためには、武力の値を550前後に設定しておくといい。武力を上げるには、訓練をするのがいちばん確実だ。だが、戦争をして勝つごとに、將軍の能力が25(国王の場合は戦争するときに20下がるので増えるのは5だけ)上がるので、あくまで一騎討ちにこだわる場合は、武力を下げねばならない。他の能力値に影響をあたえずに武力を下げるには、間諜に暗殺をさせるのがいちばん。これで武力が20消

費される。また、外交の属国になれて10、貢物をよこせて5減るが、同時に他の能力も大きく減少する。微調整したいときは、オールドで強引にくどくをして、5減少させるといい。



武力を減らしながら敵に損害もあたえる暗殺は、一石二鳥だ

武力と兵力と一騎討ちの結果

下の分布図の目盛りは、戦争時に一騎討ちを行ったときの、自国(国王は、世界編で実験したのでジンギスカン)と戦争相手の兵士数・武力値を、敵国を1

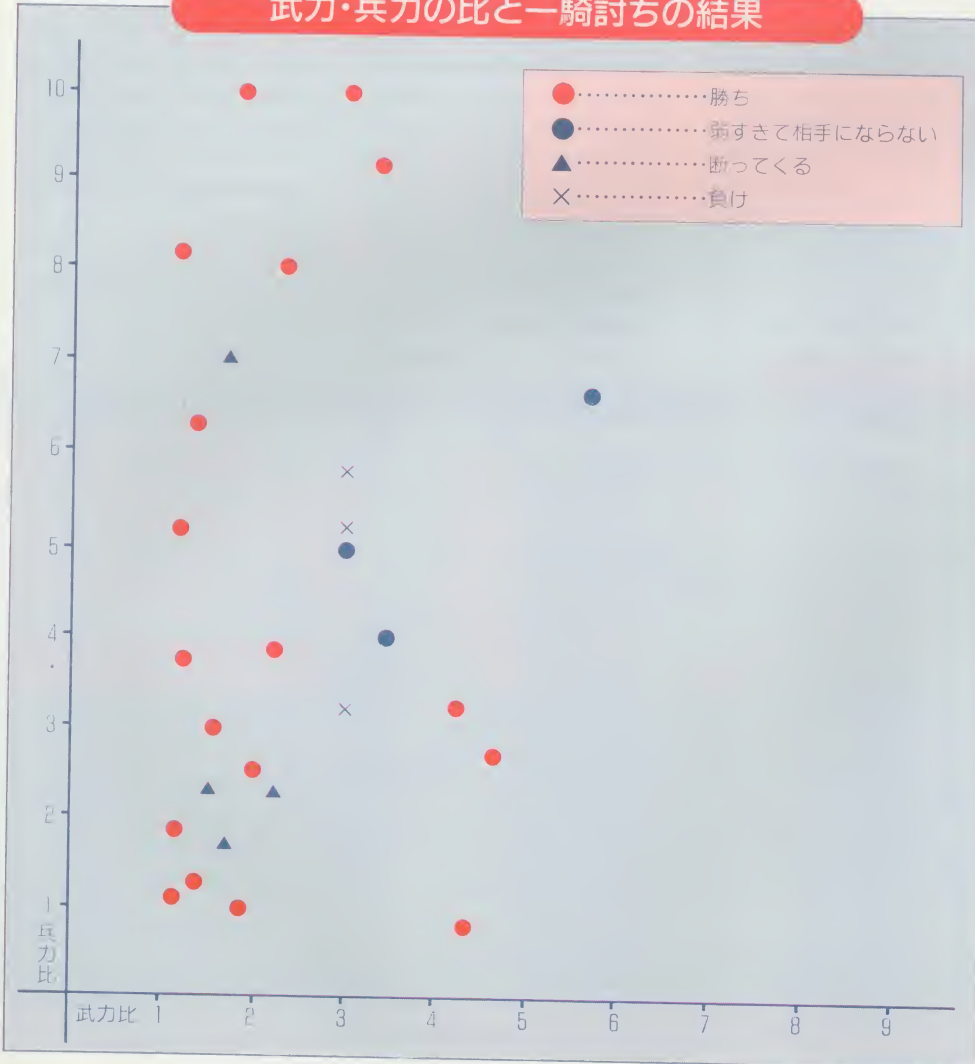
としたときの自国の値だ。つまり、縦軸の値が大きいほど敵に対して自国の兵力が大きく、横軸の値が大きいほどジンギスカンの武力のほうが高い。

まず、この表から読み取れるのは、一騎討ちを断られたときの武力の比は、2:1以下であること、相手が弱すぎて相手にならないのは、3:1以上であることだ。敵将の多くは武力が200前後だから、本村クンの考えた420~550という武力の設定は、一騎討ちができるかどうか、において、ほぼあっている。

ところで、大井クンのような現象は、武力比3、兵力比5のあたりで見られる。つまり、このあたりが一騎討ちに持ちこめるボーダーラインということだろう。だが、兵力と武力の2つのデータだけでは、こちらが一方的に高い値なら勝てる、というあまりにもあたりまえの結論しか得られなかった。そこで、一騎討ちは武力で勝負が決まってしまうと思う人が多いかもしれないけど、それは間違い。一騎討ちは能力値の平均で勝負が決まるのだ。

(b) 白倉剛士・愛知県
という、白倉クンの情報が正しいのかどうか調べてみた。情報の大筋は正しいようだけど、武力以外の能力値がいかに低くとも、武力999のジンギスカンは一度も負けなかった。もしかしたら、武力に武力以外の能力値の平均を加えた値で判断しているのではないだろうか。

武力・兵力の比と一騎討ちの結果





兵糧攻め戦法は可能か否か

まず、自分の領地を2か国以上にします。そして、秋になったら、兵糧攻め(兵糧とは兵士のための食糧のこと)のオトリにする国の兵士配分を本隊100%にします。春になったら、オトリにする国の食糧をほとんど移動させます。また、兵士も6分の1くらい残してあとはすべて移動させます。こうしておくと、だれかがオトリ国へ攻めてきます。攻めてきたら、すぐに退却できる場所に布陣します。そして、敵の部隊と接触したら退却します。つぎに、兵士をほんのちょっと連れて攻めこみます。待機ばかりしていれば(モンギスカンでは本隊が籠城しないため、待機しているとやられてしまう。うまく逃げまわらないと勝てない)、敵の食糧は底をつき、兵士はそっくりもらえます。これをくり返せば兵士も増えるし、敵の国力も落ちていくでしょう。

(b)木下弘樹・神奈川県

■兵糧攻め戦法とその効果

木下クンの報告のように、兵糧攻め戦法とは、

①オトリにする国の食糧を兵力よりもずっと少なくしておくと同時に兵士配分を本体100%にしておく(攻めこんだときに敵部隊から逃げまわられるようにするため)

②その国を敵国に攻め取らせる

③オトリ国の食糧が不足しているスキに少ない兵力で攻めこむ

④敵が食糧を切らすまでねばり戦わずに戦争に勝つ

⑤結局、敵の兵力がそっくりそのまま自分のものになるので、大きな増兵効果がある

という戦法だ。信長や三国志ではすでに有名なのだが、モンギスカンではつぎの理由により、そうかんたんには決まらない。

(a)コンピュータが兵士配分を変える(攻めこまれたのと同じ季節に反撃したときは変えてないことが多いが、つぎの季節になってから攻めこむと変えている

ことが多い)

(b)城に籠もるはずの敵の本隊が城を出て攻めてくる(すこめんどうだが、敵の部隊が本隊だけのときは、川や城のヘックスのまわりで逃げまわることができ)

(c)攻めこんできた敵の食糧がその国に残る(ぶつう、攻めてくる敵の兵力のほうが多いし、2か月ぶんの食糧を持ってくる可能性が高いので、退却したあとにもゆうに1か月ぶんの食糧が残るのだ)

このうち、とくにイタイのは(c)で、兵糧攻めで勝つまでに60日以上かかることが多い。つまり、兵糧攻めをする季節には戦争以外の命令ができないのだ。また、木下クンの情報どおりに兵糧攻めをメインにした戦略でプレイしてみた結果、攻めるときの敵の兵力が少なく、あまり兵が増えなかった。そして、増兵効果があまりなくせに命令数がかかるぶん国力が上がらず、結局は敵国が強くなっているのを指をくわえて見ているような状態になってしまった。

■兵糧攻めは有効か否か

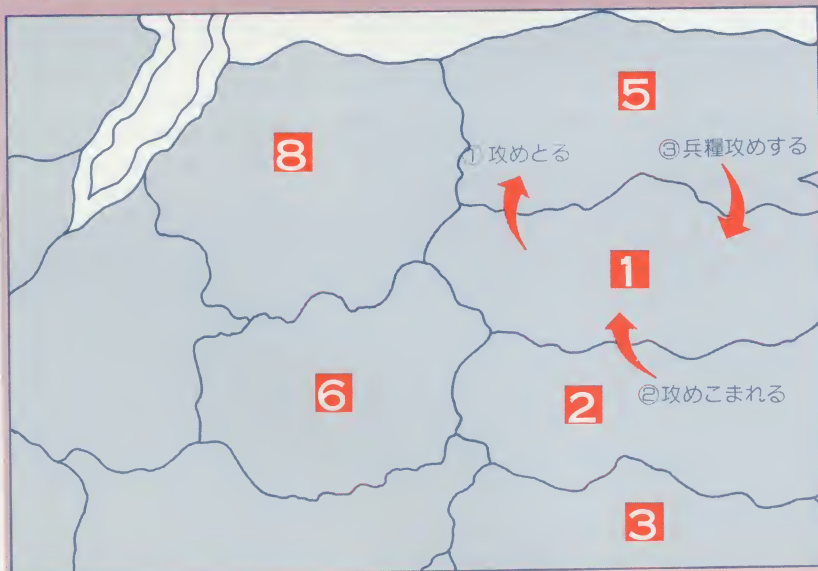
効果がないのならわざわざ紹介するな/ という声が聞こえ

てきそうだが、それをいっちゃあシミュレーションゲームがつまらなくなる。いろいろな戦略・戦法を試せるのがほんとうのおもしろさなのだから。それに、はじめの1年くらいならうまく使う方法があるのだ。つぎのようなコンセプトの実験をモンゴル編で行ってみたい(くわしい手順は下のカコミのとおり)。(1)はじまったらすぐに住民配分をすべて兵士にし、兵士配分を本隊100%にして、兵士と兵糧を1ずつ残して第5国へ攻めこみ、戦争に勝って(負けたことはなかった)第5国を直轄地にする。これで2か国持つことと、第1国をオトリ国にすることが同時にできる(第5国を選んだのは、第5国がいちばん弱いからではなく、隣接する敵国をすくなくするためだ)

(2)同じ季節に第2国、第6国、第8国のうちのどれかが第1国に攻めてくるので、情報どおりにすぐに退却できる場所に布陣し、敵の部隊と接触したらすぐに第5国へ退却する

(3)第5国の番がきたら、はじめの命令で、兵力1・食糧3(食糧を90日ぶん持つわけ)で第1国を兵糧攻めする(戦後処理は、も

実験・兵糧攻めで兵力を増やす



◆モンゴル編の第1国まわりの地図。実験例ではオトリにした第1国へ第2国が攻めこんできた。実験では、命令できる番のめぐりあわせで、第6国や第8国が攻めてくることもあった

手順1

住民配分変更

住民配分ですべての住民を兵士にする。モラルが一気に低下するが、同じ季節にほぼ全員で戦争に行ってしまうので、あまり気にしなくてもいい。

作戦開始・戦争



◆住民配分を変えて全住民を兵士にし、兵士配分で本隊を100%(騎馬隊)にした第5国へ攻めこむ

し60日以内で勝ったときは第1国を直轄地にし、60日以上かかったときは第1国を本国・第5国を直轄地にする)

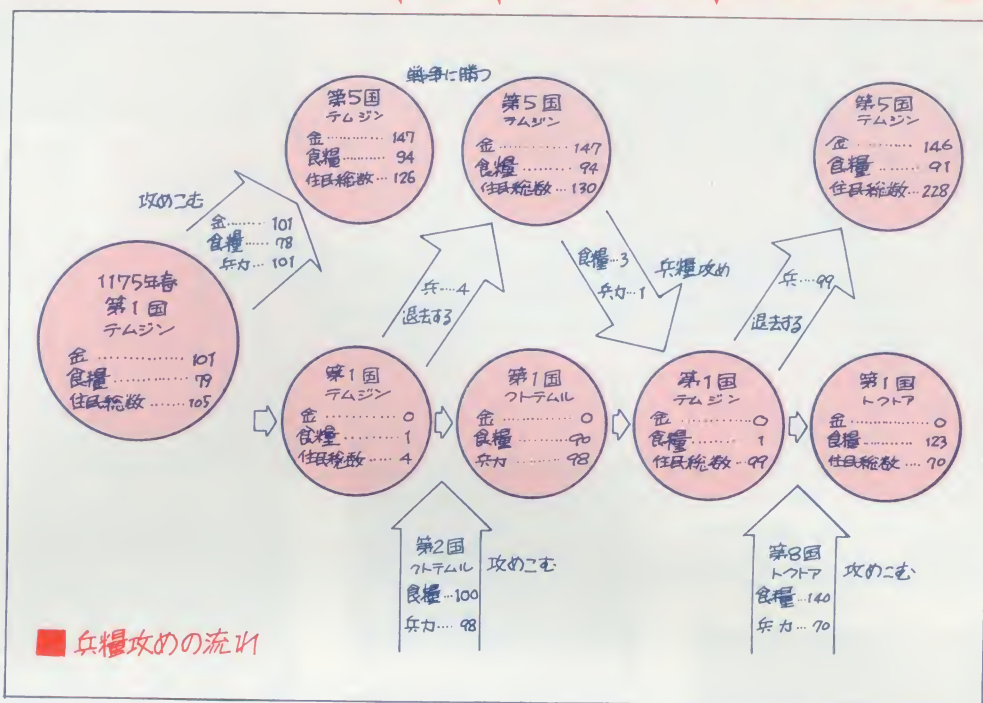
(4)兵糧攻めしたオトリ国にはつぎの敵国が攻めてくるので、(2)のようにして増えた兵力とともに第5国へ退却する

この実験は、兵糧攻めによる増兵効果だけでなく、戦争に2回勝つことによる能力値の向上(判断力・企画力・武力が10増え、説得力は20、体力は40増える。ただし、統率力は20減る)もねらっている。

戦争によって自分の訓練をしているのは、レベルが上がるにつれて敵国の国力が上がるからだ。レベル1ならあまり国力の差がないので、特産品を売りながら自分を訓練している余裕がある。しかし、レベル5ともなるとまわりの国があまりにも強く、いつ攻められるかわからないので、自分を訓練しているヒマまでまったくくないのだ。

■1回だけの兵糧攻めの成果

そういうわけで、実験はおもにレベル5で行った。右の実験結果のように、気持ち悪いくらいまくいったときは、ゲーム開始時に105だった住民総数(ふ



つうの住民の数に兵力を加えたもの)が、たった2季節で228にまで増えた。兵1を雇うのにどんなに安く見積っても金10くらいはかかることを考えると、兵糧攻めの効果は絶大だったと言える。

敵国のようすを見てから攻めこむというような余裕がないため、成功率が低そうに思えるか

もしれない。だが、レベル1とレベル5で20回ほど実験した結果、効果の平均は写真の例よりひかえめになるものの、失敗したことは一度もなかった。

■兵糧攻めのあとの戦略

さて、兵糧攻めに成功して兵力が増えたあとはどうするか。兵糧攻めで得た兵力はすべて第5国に集まっているのだから、

1175年の秋に第5国からゲームがはじまったと思ってプレイすればいい。テムジンの能力値は統率力をのぞいてすこしは上がっているのだし、国力もアップしている。しばらくは敵国も攻めてこないだろうから、住民配分を変更したり、自分の訓練をしたりしながら、攻めていく時期を待てばいいわけだ。

手順2

兵士配分変更

兵士配分を変更する。本隊以外の部隊をすべて0%にしてから、本隊を100%の騎馬隊に。これで戦争準備完了だ。

手順3

第5国へ攻めこむ

第5国へ攻めこむ。一騎討ちを挑まれないように、敵の本隊以外の部隊を生かしながらひたすら敵本隊を攻撃するように。

手順4

オトリ国へ敵侵入

オトリ国へ敵が攻めこんだら、いつでも退却できるところに布陣する。敵部隊と接触するまで待機し、接触したら退却する。

手順5

オトリ国を兵糧攻め

第5国の番がきたら、はじめの命令で、兵1・食糧3で第1国へ攻めこむ。敵の食糧が切れるまで逃げまわるのだ。

手順6

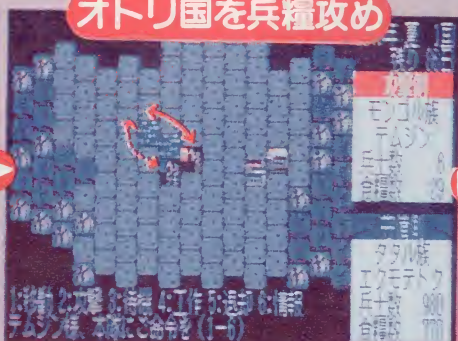
作戦終了

60日以内に戦争が終わったら第1国を直轄地に。それ以上かかったら、第1国を本国にして、第5国を直轄地にする。

敵国が侵入・退却



オトリ国を兵糧攻め



作戦終了・戦後処理



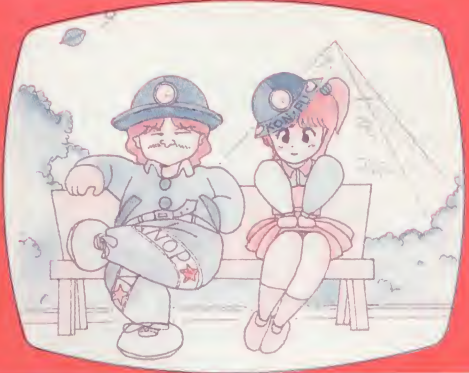
○オトリ国へは第2国が攻めこんできた(注: 兵士数は兵力の10倍になる)。いつでも退却できるように!

○第5国から兵力1で兵糧攻めする。敵本隊が攻めてくるが、矢印のように逃げまわれば何日でもすこせる

○戦争が60日以内で終わったときは、第1国を直轄地に、60日以上かかったときは第1国を本国にするのだ

Game ゲーム百字軍 Invaders

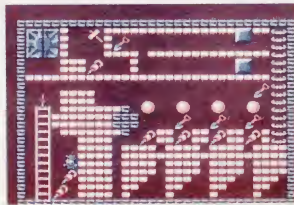
今回のエディットステージは
読者から送られてきたもの。
好きなあの子にプレイさせて
こまった顔を楽しんでみるの
もいいね。あ、また歯が浮く。



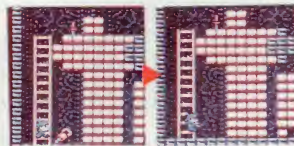
前回のエディットステージの解法

前回で紹介したエディットステージのひとつ、「詰めエルギーザ・その1」の解法を紹介しよう。はまった人はよく読んで。

スタート直後、取ってしまったドリルを持って、消えるハシゴを昇ろう。で、その右のフロアを崩す。ここまではカンタン。その後、地面すれすれまでハシゴを降りて、右に半キャラほど移動すれば、2個めのドリルが取れる。地面に足がつくとハシゴは消えてしまうので、要注意。上のフロアでの動きは、写真を見たほうが理解しやすいだろう。クリアすると、「TIM」という文字が浮かび上がる。TIMというのは徳間書店インターメディアの略。その正体は秘密だ。



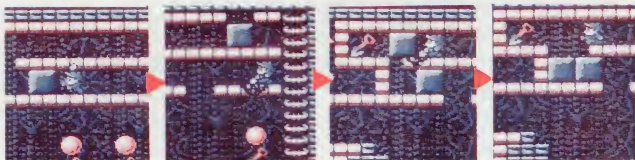
これをみてエディットしよう



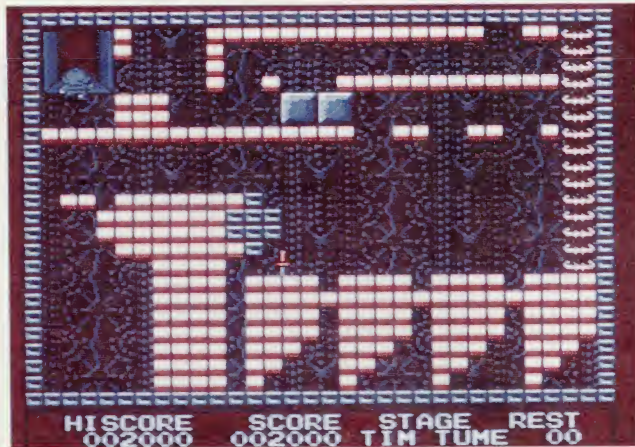
消えるハシゴを消さないよう、地面スレスレまで降りていこう



これがTIMのいいデザインだ



ストーンを写真の位置に運び、上のストーンの真横でスコップを使う



クリアするとTIMって読めるよね。TIMの正体はMファン製作工場

読者からの挑戦・新ステージ×3

ある日、百字軍に届いた1通の手紙。そのなかには、読者の建設的なエディットステージが封印されていた。送ってくれたのは、鳥取県の徳永喜彦くん。さっそく電話で話を聞いてみた。

送られてきたステージ数は9。友達とふたりで、試行錯誤しながら作ったそう。自分の作ったステージを人にプレイさせて、解けずに悩むようすを見るのが楽しい、とのこと。やっぱりね。

STAGE TEN・TAI

「点对称」を考えて作りました。ロックロールをうまく誘導することがステージのポイントです。

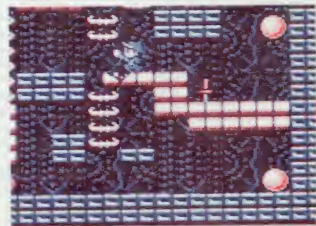


完全な点对称ではないけれど基本コンセプトどおりの作品になっている

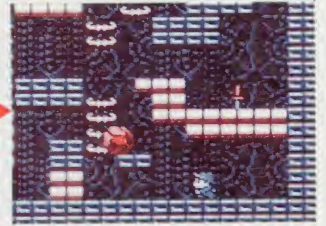
ステージの特徴

このステージで重要なのは、ロックロールを誘導することだ。たとえば、左下のソウルストーンを取りにいった場合、脱出す

るためには踏み台が必要になる。右下のソウルストーンも同様だ。また、ロックロール誘導に気を取られて、下の壁のワナにはまらないように。クリア時には、道具が1個あまるはずだ。



右のほうにある掘り道具を使って、うすいフロアを崩してしまう



それによって、ロックロールを下のフロアまで誘導できるのだ

STAGE HISIDE

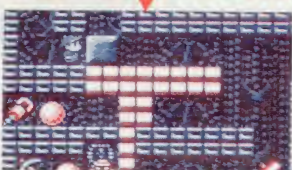
このステージを作るときには、ストーンを運ぶ方法を難しくしようと意識しました。

ステージの特徴

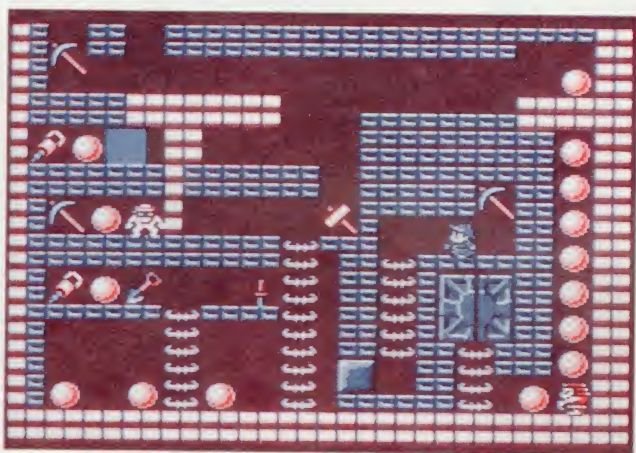
百字軍のメンバーは、このステージに悩まされた。すべては、右側に縦一列にならんだソウルストーンのせいだ。上のフロアを崩せば、飛びこんで一気に取れる。そう思って、掘り道具をそこまで運ぶ方法ばかり考えていたのだが、実は……。だれもが一度はだまされるに違いない。

スタート直後の話をすると、まずはストーンをうまく下から上へ運ぶこと。それによって、ステージ右上にいけるようになるのだ。問題は、縦にならんだソウル石の取り方だ。それ以外には悩む要素はない。ちなみに、ステージクリア時には

道具は2個あまる。
このステージをプレイして、百字軍は彼の才能を高く評価したのであった。彼は今でもステージ作成にいそしんでいるようなので、続編が期待できそうだ。



④下のフロアの2か所を崩して、右の穴からストーンを落とそう



④かなり入力しやすいステージだ。エディットステージの評価では、入力しやすいさもひとつの要素になる。めんどろだと入力したくないもの

特殊なパーツ の入力方法

今回の百字軍で紹介したエディットステージを入力するには、「重ね合わせ」「1キャラぶんのワナ」といった特殊なパーツの入力方法をマスターしなければならない。もちろん、マニュアルには書かれていないので、このページを読んで覚えておこう。自分のオリジナル・エディットステージを作るときにも、応用できるテクニックだ。ただし、これから応募する作品に、このテクニックを使っても、あまり高い評価は与えられない。

重ね合わせ

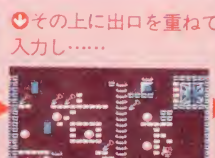
あるパーツを置いたあと、その上に重ねて違うパーツを置くテクニックだ。これでフロアの下に隠されたソウルストーンとか、じつはトラップが仕掛けられている出口といった状況を作れる。右のサンプルを見て入力しよう。

1キャラぶんのワナ

通ると現れる壁のワナは、おもしろい活用がありそうだけど、1キャラ単位で入力できないのが残念。しかし、このテクニックを利用すると、1キャラぶんの壁のワナが入力可能となる。くわしくは写真参照。



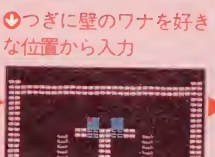
④まずはソウルストーンを4つ置いて……



④さらにトラップを重ねて入力すれば完成だ



④まずフロアやストーンをストッパーとして入力



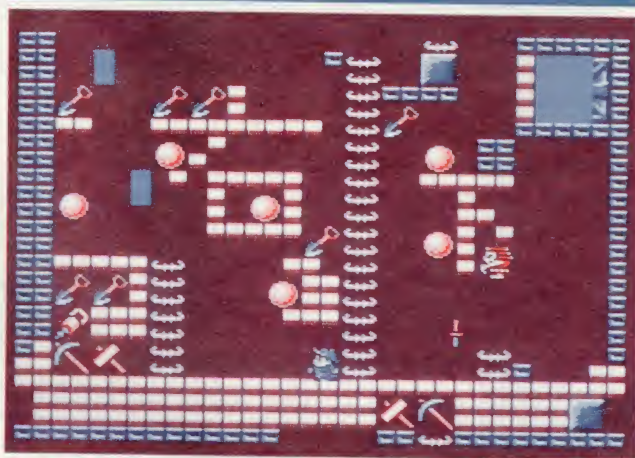
④つぎに壁のワナを好きな位置から入力



④最後にストッパーをはずせば1キャラぶんに入力

STAGE STAGE61

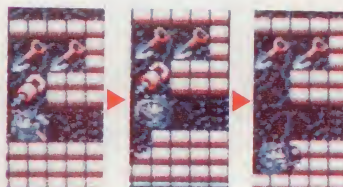
ステージ右下にソウルストーンが隠れているので、ステージに「右下」とヒントを入れました。



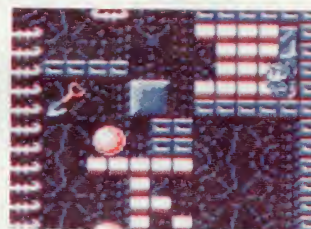
④「STAGE61」という名前に負けない、よく考えられたステージ

ステージの特徴

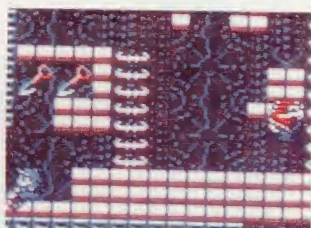
このステージは、目に見えないところにもソウルストーンが隠されている。知る人ぞ知るテクニック「パーツ重ね合わせ」を用いているのだ。その入力方法は下のカコミを参照してほしい。なによりも、ステージのなかにヒントを暗示しているという、そのセンスには脱帽した。百字軍のボスいわく「負け」。



④ステージ右下に行くためには、まず左下を崩さなければならないのだ。ぶちて



④出口付近にはトラップが仕掛けられているので、うかつにソウルストーンを取りにいくと、はまる



④左下を崩していくと右に抜ける通路が完成。石のそばにいくだけでソウルストーンが取れる

ソフト48本 プレゼント付!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で48名様(各ソフト4名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦MSX2+
- ⑧持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨ハンディー・プリンタ
- ⑩持っていない
- ⑪その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨その他(具体的に記入)
- ⑩どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	F-1スピリット3Dスペシャル...8	7	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜...118
2	レイドック2〜LAST ATTACK〜...10	8	スーパー大戦略...120
3	ラスト・ハルマゲドン...14	9	コナミの占いセンセーション...122
4	スナッチャー...22	10	死霊戦線2...124
5	ゴーファーの野望-EPISEODE II〜...112	11	幽霊君...125
6	サイオブレード...116	12	暗黒神話...126

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>MSX2+でゲームが変わる!
3	<FAN ATTACK>ラスト・ハルマゲドン
4	<FAN ATTACK>スナッチャー
5	ゲーム十字軍
6	LINKS INFORMATION PAGE
7	F F B
8	<FAN RADAR>シンセサウルス
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>はじめてのファンダム
11	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
12	<ファンダム>ファンダムハウス
13	FAN STRATEGY
14	ゲーム百字軍
15	<FAN NEWS>ゴーファーの野望-EPISEODE II〜
16	<FAN NEWS>サイオブレード
17	<FAN NEWS>ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
18	<FAN NEWS>スーパー大戦略
19	<FAN NEWS>コナミの占いセンセーション
20	<FAN NEWS>死霊戦線2
21	<FAN NEWS>幽霊君
22	<FAN NEWS>暗黒神話

- 23 ON SALE
- 24 COMING SOON
- 25 FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーフ
5	ポフコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコンチャンピオン
13	ファミコン通信
14	ファミリーコンピュータマガジン
15	ファミコン
16	その他のファミコン雑誌
17	PC Engine FAN
18	PC エンジンスペシャル

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	クリムゾン	51	ドラゴンクエストII
2	アウトラン	27	グレイテストドライバー	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジングスカン	28	激走ニャンクル	53	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
4	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	29	コナミの占いセンセーション	54	拔忍伝説
5	アルギースの翼	30	琥珀色の遺言	55	信長の野望<全国版>
6	アレスタ	31	ゴーファーの野望-EPISEODE II〜	56	ハイドライド3
7	暗黒神話	32	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん	57	邪邪の封印
8	イース	33	サイオブレード	58	パロディウス
9	イースII	34	ザナドゥ	59	ファミックパロディック
10	一石にかける青春	35	沙羅曼蛇	60	ファンタジー
11	ウィザードリィ	36	ザ・リターン・オブ・イシター	61	ファンタジーII
12	ウイングマン・スペシャル	37	三国志	62	フィードバック
13	ウルティマIV	38	THEプロ野球激突ベナントレース	63	フライトシミュレーター
14	F-1スピリット	39	シャロム	64	プレイボールII
15	F-1スピリット3Dスペシャル	40	ジーザス	65	べんぎんくんwars2
16	エグザイル	41	死霊戦線	66	マイト・アンド・マジック
17	王家の谷・エルギーザの封印	42	死霊戦線2	67	魔王ゴルベリアス
18	王子ピンピン物語	43	スナッチャー	68	めぞん一刻
19	ガリウスの迷宮	44	スーパー大戦略	69	めぞん一刻・完結篇
20	ガリバー	45	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	70	メンバーシップゴルフ
21	ガンダーラ	46	センターコート	71	妖怪変紀行
22	気まぐれオレンジロード	47	ソープランドストーリー	72	幽霊君
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	クインプル	49	太陽の神殿	74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
25	グラディウス2	50	ディーヴァ〜アスラの血流〜	75	ワールドゴルフII

★10月号の当選者発表は61ページからの欄外で発表しています。

読者アンケート

1600年の時空を超え

今、暗黒神が蘇る！

よみがえ

好評発売中!!!

原作
諸星大二郎



暗黒神話

MSX2
3.5" 2DD ● 6800円

ヤマトタケル伝説

●古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった！ 劇画界の鬼才・諸星大二郎の作品が、いよいよアドベンチャーゲームに。
武の父の死の謎とは！ 暗黒神の復活とは！ 八章から成る壮大なストーリー！ 巨大な幻獣との戦いの数々！ 究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ今秋始動!!

原作本
プレゼント!!

「暗黒神話」をお買い上げの方のなかから、抽選で100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。

東京書籍 東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派

11月11日(金)発売

定価6,800円

MSX2, MSX 両専用

MSX2 RAM64K VRAM128K以上

MSX RAM16K以上

2MROM



● 12人の個性派雀士が君を待つ!!
片山まさゆき氏原作のコミック『ぎゅわんぶらあ 自己中心派』のキャラクターが、状況や点数差によって、個性に合わせて展開を考えてきます。

● アニメーション効果で原作通りの麻雀模様。
①持杉 ドラ夫 ②律見江 ミエ ③中島 ハコ
④謎のじいさん ⑤北家 拳士郎 ⑥タコ宮内
⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野 真澄太 ⑨オクトパシーふみ ⑩貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫クリスチーネ・M、の12人を用意。

● MSX2用, MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります。さらに、MSX2の場合には、どちらの表示でもゲームをすることができます。

● P64からなる豪華マニュアル
初心者の方を含め麻雀がうまくなりたいたいの為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました。イラスト満載で、単なる麻雀入門とは一味ちがいます。

● 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能)、初心者向け指導モード、オープンモード、オートモード付。

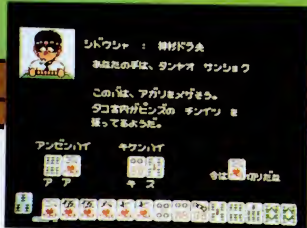
● ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作できます。

● FM PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM、さらにロン、チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます。

● MSX2の画面です



● MSXの画面です



Copyright © 片山まさゆき / 講談社・ヤングマガジン
Copyright © 1987, 1988 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶ バーコードナンバー

MSX自己中心派 4988649812016

◆ MSXマークはアスキーの商標です



本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

株式会社 **ゲーム アーツ**
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL : 03(984)1136



僕の芸術はガラクタで、
作られる。

グラフィックソフトの代表にチャレンジ!!
スピードのお絵描きソフト。あれもこれも、
お絵描きソフトの代表にチャレンジ!!

スピーディーお絵描きソフト

ガラクタ

面楽多

よくばり機能満載!

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出LOK!!

基本機能

- 解像度/512×212
 - 色/512色中14色を選択
 - スクリーン/種類固定、ユーザー定義、増設
 - 線種/4種類
- 作画機能
- 直線
 - 連続直線
 - フリーライン
 - ボックス(四角形)
 - サークル(円)
 - スプレー/3種類固定

- ペイント
- ボックスフィル(塗り潰しの四角形)
- サークルフィル(塗り潰しの円)
- イレーサー/4種類、絵の部分消去
- ミラー/4種類組合せ可能

編集機能

- コピー(複写)
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図(ドット単位)
- クロマキー(色変更)



文字

- 文字種/英字・数字・平仮名・カタカナ・フリガナ
 - 文字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号(16種)、標準ROM使用
 - 書体/4種類(ノーマル・斜体文字・影文字・装文字)
 - サイズ/任意
- その他の機能
- ミラー/4種類(組合せ可能)
 - メニュークリア(メニューの消去)
 - グリッド(方眼の表示と消去)
 - パレット(色調合)
 - アンドゥー(戻り)
 - メニューチェンジ(メニューの移動)

- クリアスクリーン(画面の消去)
- カーソルの色変更
- ユーザーアクション/アクションの種類増設可能

データ(ディスクのみ)

- セーブ(絵の全体保管、部分保管)
- ロード(絵の呼び出し)
- KILL(ファイルの削除)
- FILES(ファイル一覧)

印刷

- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

面楽多 MSX2 ROM版 RAM64KB、VRAM128KB以上、定価7,800円

■読者プレゼント!! 「面楽多」抽選で5名の方にプレゼント。下記の住所に11/30(消印有効)迄にハガキでご応募下さい。(担当成田)

●MSX2マークはアスキーの商標です。



和知電子機器株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL (03)255-7401
PRODUCED BY WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

GM 夢

熱心

もえるぜっ!

12月1日
全国一斉発売!



刻心

あざやかグラフィック!

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸付、レンタル行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲罰または刑事起訴されます。



中華大仙

CHU

KA

幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー! 仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーアップ法術をマスターし打倒! 巨大BOSSキャラだ!! さあ、燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!

MSX2専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800

MSX2専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800

©TAITO CORP.

※MSXはアスキーの商標です。

かんげきっ!

歡喜

中華大仙ゲーム大会

発売前にゲーム画面が見れるぞ!
下記ショップにてゲーム大会を実施します。

11月19日出

上新電機 さんのみや1ばん館

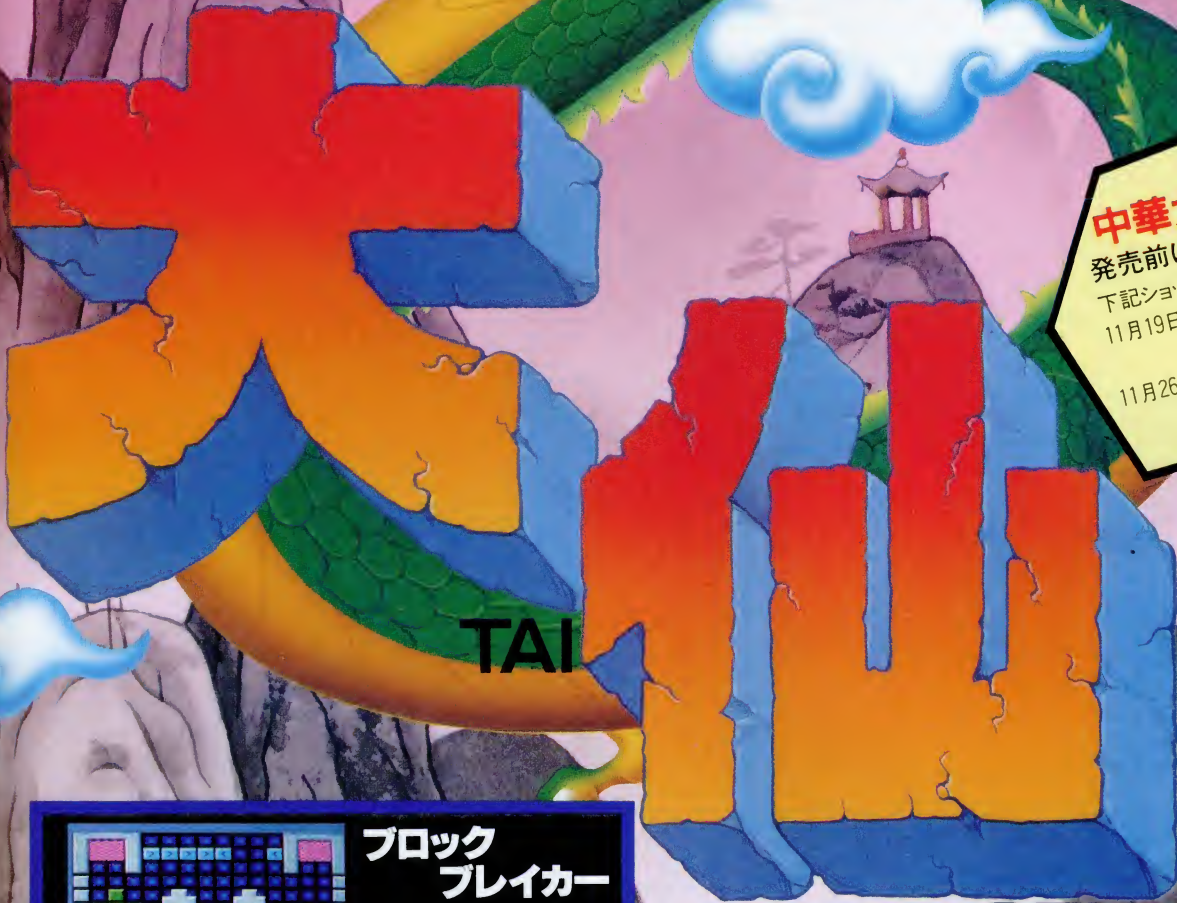
11月26日(出)・27日(日)

J & P 渋谷店

担当: 和田 堂谷

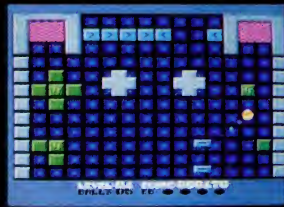
シューティングだっ!

迎撃



TAI

SEN



ブロック
ブレイカー

オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る! 全国絶賛発売中!!

BREAKER

MSX2専用、要VRAM128KB・3.5"2DD、¥6,800

SYSTEM HOUSE
HOT-B

株式会社ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
松本3号ビル内
☎03-361-4063

資料請求券
MSX2専用
12月号

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。

魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。

時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一步にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

魔族たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。



超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。

どんでん返しに次ぐどんでん返して繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けて、リアルな仕上りを見せています。



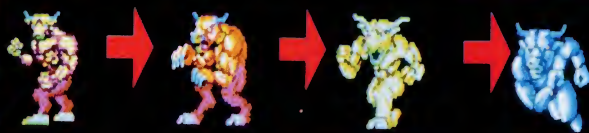
広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのが、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのパターンは150種類以上!!

このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。



LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

MSX2 3.5" 2DD 5枚組
7,800円 大好評発売中!

PC8801SR以降
 5"2D 7枚組 7,800円

PC9801シリーズ
 5"2DD 4枚組/3.5"2DD 4枚組
 5"2HD 3枚組 7,800円

X1シリーズ 5"2D 7枚組
 7,800円 好評発売中!!

X68000 5"2HD 7枚組
 9,800円 近日発売!

待望の“LAST ARMAGEDDON” CDが10月25日発売決定! 価格は¥3000円にて、ポリスターレコードよりリリースされます。

その豪華な内容は…

- 3.5" 2DD 5枚組 (オープニング、システム、マップ、キャラクター、エンディング)
- 豪華マニュアル (カラー 48ページ、白黒 16ページ)
- 大版マップ (60cm x 90cm)
- チェック・シール (マップの重要地点に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

お求めは、お近くのパソコンショップで、
 郵便販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、
 現金書留で直接当社へお申込みください。
 送料は当社負担となります。

プレイングレイのパソコン情報は、東京 03-230-0684
☆Xマークはアスキーの商標です

株式会社 **プレイングレイ**
 〒102 東京都千代田区飯田町1-6-7 第Nビル Tel. 03-264-3039

闘魂だけでは 勝てないものがある。

スピリッツ

例えばモナコ。

ヨーロッパの歴史薫るモンテカルロの町並みを
700馬力のマシンが駆け抜ける。

16のサーキット中

最も狭く、最も曲がりくねったこのコース。

エンジンの低回転域が勝負の分れ道だ。

あらゆるデータをどう分析し、どう判断するか

熱い体の中で、頭だけがクールに働き続ける。

優れたテクニックと冷徹な判断力も必要だ。

チャンピオンはただ1人。

物語の幕はもう上っている。

★スタート地点



★デポットコーナー



ROUND 3
GRAND PRIX DE
MONACO

★ビットワークはレースのキーポイント



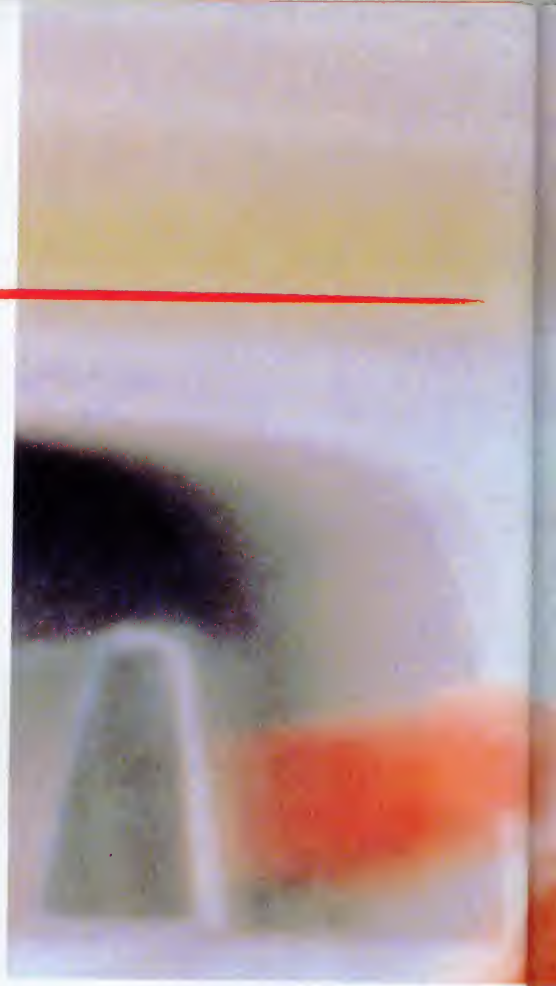
★アंकガールヘアピン



★ラスカスコーナー



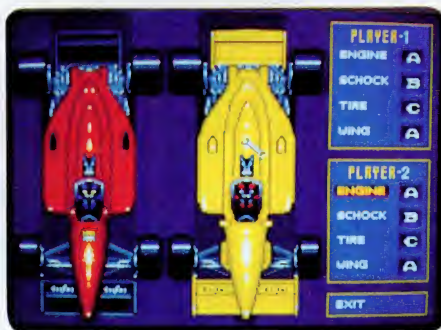
★新設されたヌーベルシケイン



Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

'88 F1 GRAND PRIX RACING COURSE.

- ROUND 1 ● BRAZIL · GP
- ROUND 2 ● SAN MARINO · GP
- ROUND 3 ● MONACO · GP
- ROUND 4 ● MEXICO · GP
- ROUND 5 ● CANADA · GP
- ROUND 6 ● U.S.A. · GP
- ROUND 7 ● FRANCE · GP
- ROUND 8 ● BRITAIN · GP
- ROUND 9 ● GERMANY · GP
- ROUND 10 ● HUNGARY · GP
- ROUND 11 ● BELGIUM · GP
- ROUND 12 ● ITALY · GP
- ROUND 13 ● PORTUGAL · GP
- ROUND 14 ● SPAIN · GP
- ROUND 15 ● JAPAN · GP
- ROUND 16 ● AUSTRALIA · GP



好評発売中!

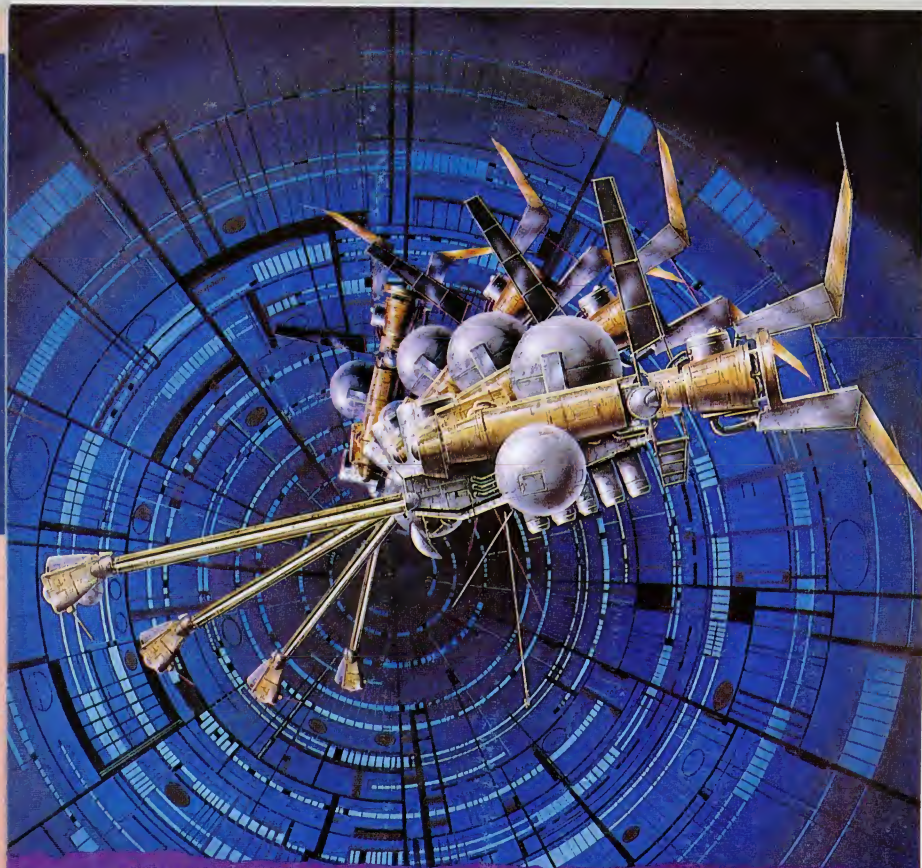
MSX2 RAM64K以上/VRAM128K以上 3.5'2DD・2枚組 ¥7,800

POTENTIAL

- ★ 700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け回るコンチネンタル・サーカス、Formula 1クラムプリレース。
- ★ 世界最大の自動車スプリントレース。
- ★ 1988年実際に使用されているフラジールGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)クラムプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★ F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★ 疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能)
- ★ 新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★ 敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやフロッギング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ ビットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★ 成績は、テキスト、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★ MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
- ★ T&E SOFTでは、大判のハターンバリ表示や可変スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに準じては、3Dと表示せず、疑似3Dと表示して、3.5'2DD・2枚組のマルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことが可能にした、高解像ルーチン。



MSX2 is a trademark of ASCII corp.



◎宇宙編



●「コールドスリープ中のセプテミウス2乗組員ドナン夫妻だ。」



●セプテミウス2コックピットで
ロバート:「マイケルは今船外調査をしているんだ。」

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

地上で、遙か COUNT DOWN START III

A.V.G.ファンの夢をのせて
“サイオブレード”
いよいよ登場!!

◎地上編



●「やった!! サウスハチェット島に侵入成功。」

発売機種・価格/各 ¥8,800

●PC-8801mkII SR以上 (2ドライブ専用) 5" 2D・5枚組▶11/19発売!!

●FM77AVシリーズ (2ドライブ専用) 3.5" 2D・5枚組▶12/3発売!!

●MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5 2DD・3枚組▶12/17発売予定!

●X1 turbo シリーズ (2ドライブ専用) 5 2D・5枚組▶12/17発売予定!

●PC-9801VM/VX, PC-286V... 5 2HD・2枚組

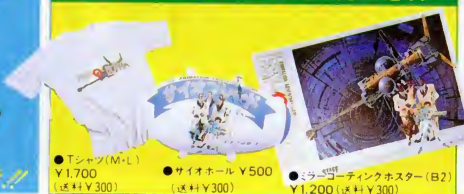
●PC-9801UV/UX, PC-286U... 3.5 2HD・2枚組

※MSXマークはアスキーの商標です

謎のメロディーモジュールが
付いている!



サイオブレードグッズ 通信販売実施中!



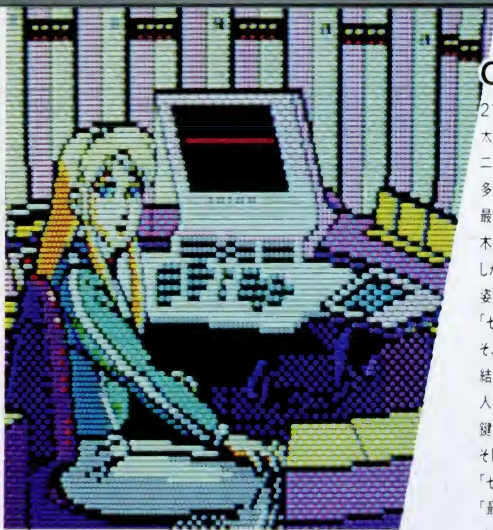
●Tシャツ(M・L)
¥1,700
(送料 ¥300)

●サイオホール ¥500
(送料 ¥300)

●サイオブレード
チェンクホスター (B2)
¥1,200 (送料 ¥300)



●ヒューイ:「ルイス、ラクーンの開発者シュルツ博士の
監禁場所はつかめたか。」



●コンピュータ室で
キース「ソフィア、ラクーンと交信できたかい？」

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座ハーナード星へ向けて発進した二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にハーナード星に到達し、多大な成果を達成し帰路についた

最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し木星の衛星エウロパ基地を目指して帰途に航行を続けていた

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった

「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、そこには幾多の陰謀がうごめいていた

結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、

人類にとって最悪の事態を招くことになる

鍵となる「メロディーモジュール」をめくって奔走する地上部隊、

そして船内に必死に修復を試みる救援部隊をよそに、

「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる

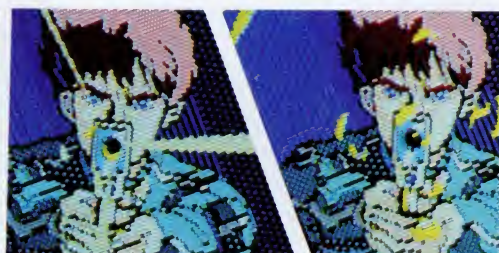
「最深心理層に未確認回路侵入 ニューロ・サーキット破損」

太陽系消滅まであとわずか……」

最後のカウントダウンが始まる



●「誰だ。くっ、苦しい。」キース危し！



宇宙で…巨大な陰謀が渦巻く。

||||||| 太陽系消滅まであとわずか。



●「しまった！みつかったしまった!!」

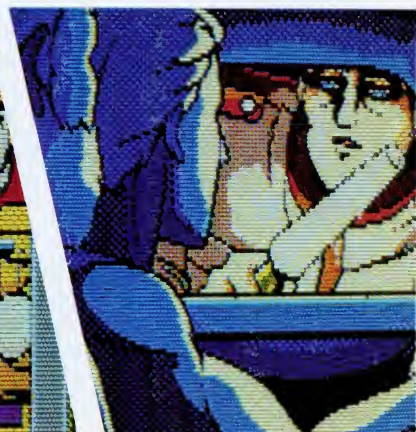


SPECIFICATION

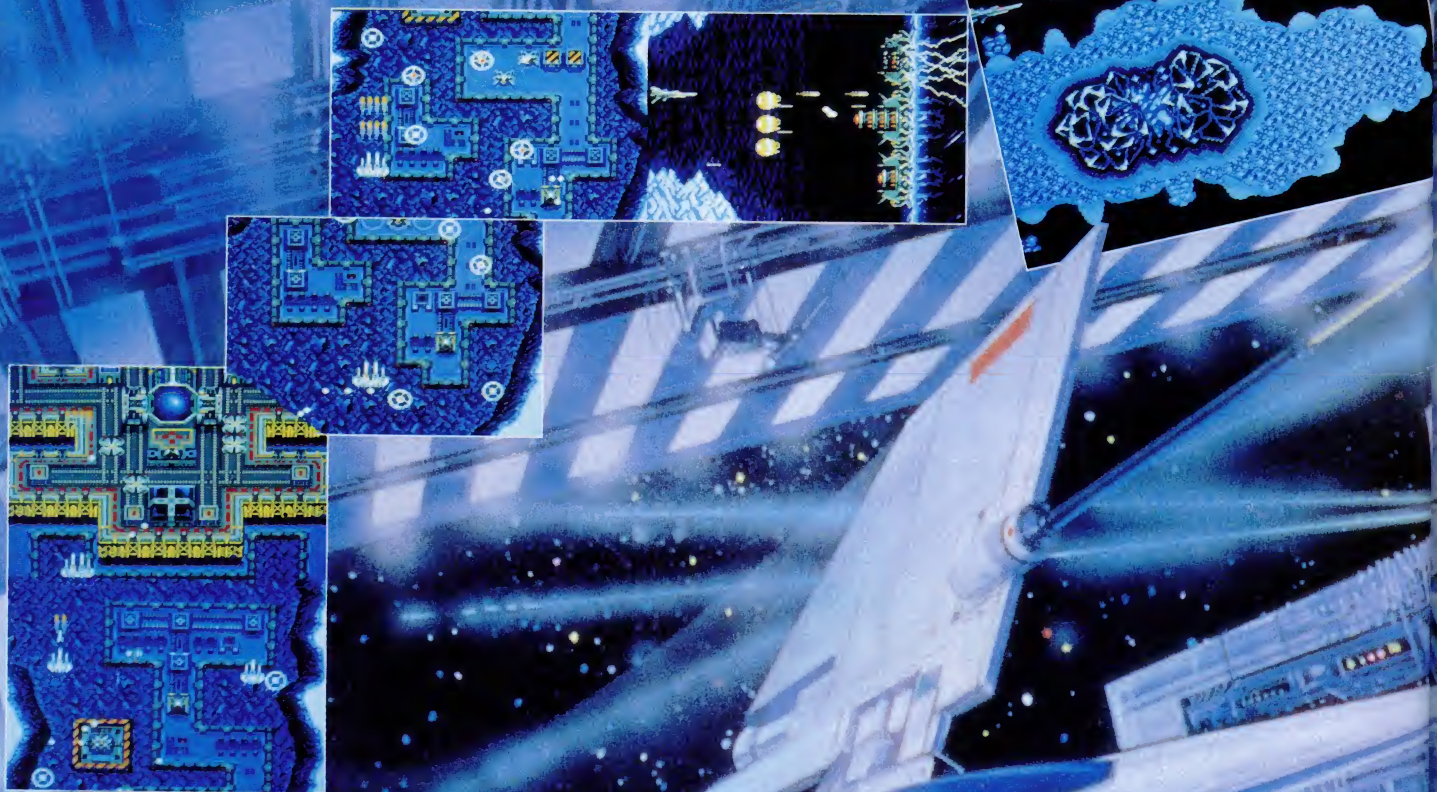
- ★「画面数」という言葉は死語になる “全100シーン”を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上【マウス(PC-98版はハスマウス対応)、ジョイスティック対応】
- ★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行（プレイヤーはひとり二役で冒険）
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
PC-88SR : サウンドボード11対応のステレオサウンド 内蔵FM音源にも対応
MSX2 : MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド 内蔵PSGにも対応
PC-98V : サウンドボード対応のFM音源サウンド
X1turbo : FM音源対応のステレオサウンド
FM77AV : 嵐松かつ大迫力のFM音源サウンド
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類 ティスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムホート、I/Oデータ機器製1メカおよび2メカラムホートに対応



●「出ろ、尋問する。」



●「検問だ。うまく通り抜けなければ…」



STORY

かつて「ストーミーガンナー」を駆使した「レイドック作戦」の成功でギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。ところが……平和の存続を脅かす存在が、全く予期せぬ形で出現した！ 辺境の惑星が突然消滅したのだ。それが空前絶後の侵略のワラワラだった。その侵攻は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の圧倒的な攻撃力の前では無力だった。人類の命運をかけて、二機の「ストーミーガンナー2」が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。銀河史に残る最大最後の戦いの幕が、ここに切って落とされたのである。



新着

とどめ

PROPAGANDA

- ★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
- ★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムーズ・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
- ★縦スクロール面・4ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・2ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
- ★2機のストミーガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
- ★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
- ★ストミーガンナー2のレベルは、ディスク、PAC、FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
- ★ストミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
- ★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
- ★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気盛り上げる。
- ★MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
- ★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX2+専用(1専用)
3.5"2DD-2枚組 ¥6,800

開発・発売/(株)ティエアンドイソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフセンター
MSX2+ is a trademark of ASCII corp.

MSX2+専用 11月12日
発売!

レ・イド・ック

LAYDOCK

LAST ATTACK 2

© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(通達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(滞りでの請求はお断りします)



T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティエアンドイソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.19 請求券
M.ファン12月号

爆烈！MSX2+ハジメ

もうこの進撃は誰にも止められない!!

2+対応ソフトも ガンガン出る!

MSX2+ 3.5"2DD 2枚組

ミステリーAVGの新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は?



●リバーヒルソフト MSX2+ 2+用ディスク付/
12月発売予定 ¥9,800
©リバーヒルソフト (3.5"2DD)

©NAMUKO
アーケードで一世を
風ひしたあの興奮が
よみがえる!
新MISSIONの追加で
2倍のおもしろさ。
¥6,800

●ナムコ MSX2+ (2MROM) 12月発売予定

©BRAIN GRAY
MSX2+ 3.5"2DD
¥7,800 発売中

●プレイングレイ

麻雀ゲーム MSX MSX2+ (2MROM)
¥6,800 発売中

●ゲームアーツ

MSX2+ 3.5"2DD
¥7,800 12月発売予定

●マイクロキャビン

●スカップラスト

STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー

女性乗組員しかい
ない謎の宇宙船。
何のためにキミを
誘い込むのか。
¥7,800 発売中
MSX2+ 3.5"2DD
©SCAP TRUST ©ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME (シニアアド)

PSY-O-BLADE

●T&Eソフト
12月発売予定
¥8,800

全編アニメーション
AVG。ムービー
感覚のB.G.M.と
迫真の効果音

MSX2+ 3.5"2DD
©T&E SOFT

NYANGLE
激走 ニヤンクル

MSX2+ 3.5"2DD
©Panasonic/BIT*

真・魔王ゴルペリアス

変幻3画面方式。
スピーディーな
アクション性と
致々のリアルタ
イムトラップ。
●コンパイル

¥7,800 年末発売予定
縦横スクロールと自然画で2+対応
MSX MSX2+ 3.5"2DD
©COMPILE

Master of Monsters
マスターオブモンスター

8ビット機最強の
アルコリスム/
ファンタジーウ
ーゲーム
●システムソフト

MSX2+ 3.5"2DD
自然画で2+対応
12月発売予定 価格未定
©SYSTEM SOFT

かわいい ファミクル 一家が
繰り広げる過酷でスリルある
ホバークラフトレース
●パナソフトセンター
自然画で2+対応
MSX2+ 3.5"2DD
¥6,800 発売中
©Panasonic/BIT*

2人でやるから
2プラス!!

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX2+ 3.5"2DD 2枚組
11月19日発売 ¥6,800
©T&E SOFT/MATUSITA

2+専用

超ヒット作「F1スピリット」がMSX2+
の登場で、極限の快感をプラスして燃る/
コーナーリングのとき、画面が横スクロールし、
背景がブツ飛んでゆく絶頂力/
3Dレーシングの興奮を味わえ!

マルチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲーム
センターさながらのバトルを展開できるぞ/
マルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

ワープロソフト、FM音源搭載の
MSX2+マシン

パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800-

ガン上陸!!

2+専用



これでも中キャラだぜ!!

レイドックシリーズ遂に完結!

MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。縦、横、斜めぐるぐるんスクロールでエキサイト。12画面の超巨大母艦に置かく。最大最後の戦いが始まる!

MSX2+対応 3.5 2DD 2枚組 発売元 電子アムステーションソフト
 11月19日発売 **¥6,800** 発売元 松下電器産業(株)パソコンセンター
 OT&E SOFT / MATSUSHITA
 SW-M008

LAYDOCK 2

LAST ATTACK

Moji Moji体験コーナー

A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊びハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷。2プラスの本格派ワープロ機能を体験できる。

スーパーゲーム体験コーナー

LAYDOCK 2 や F1 SPIRIT 3D SPECIAL の2プラス専用ゲームは、もちろんMSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームも超新作約20タイトル体験できる

超自然画体験コーナー

19,286色モードの自然画と世界のトップクラスのアーティストのCGをMSX2プラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

ゲーム大会

MSX2プラス専用ゲーム2タイトルを使ってのゲーム大会 / 予戦を勝ち抜いて決勝ステージへ進め!! LAYDOCK 2 F1 SPIRIT 3D S SPECIAL

プレゼントも満載!

参加者全員にシリアルプリンターとMSX小冊子 / 抽選で、なんと豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど... プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ!

イベント・スタッフカード
 (君だけのシリアルナンバー入り)

スタッフジャンパー

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベント・スタッフ大募集
 スタッフカードをその場で発行! 昔からのイベントでの特典や楽しい事が...

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器	YES 11月20日(日)	10:30~17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ	アルタ 12月11日(日)	11:00~18:00	☎03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00~17:00	☎052-581-1241
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00~17:00	☎06-348-0001
神戸	せいいでん三宮本店南館	12月27日(火)	10:00~17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月4日(日)	10:00~17:00	☎082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日(日)	10:00~17:00	☎092-781-7131

<主催> T&E / コナミ / Panasonic
 アスキー・イーストキューブ・エニックス・ゲームアーツ・コンパイル・システムサムコム・システムソフト・スクウェア・ナムコ・テクノソフト・パナソニック・ソニー・日立・ヒタチ音楽産業・フライングクレイ・マイクロキャビン・リバーヒルソフト (アイウエオ順) MSXマカシン、MSX FAN

FMサンハウス 君も今日から作曲家 FMサウンドでノリまくれ!

●Bit² ●BIT¹

MSX (ROM)

発売中 **¥6,800**

FM Pana Amusement Cartridge **¥7,800**

MSX MUSIC
 対応ソフトも楽しいぜ!

THE NEW MSXフェア開催
 ソフトハウスの有名人ぞくぞく大集合!!

集れ!
 会場はここだ!
 生フロッピーを持って参加しよう!



占いの部屋

コナミの占いセンセーションなんと凄く占いソフトの登場! この部屋へ入った瞬間から、君の未来が見えてしまうかも! ※占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK

おもしろデジタルコーナー

フロッピーを持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、おながれのデジタルサイネーと一緒のひとコマを超自然画19,286色にデジタルイズしてもらえるぞ!! ※当日会場でのフロッピー販売も予定しています。

ステージ

ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がプレゼントやグッズなど盛りだくさんのメニューで、一日中楽しいステージを繰り広げるぞ! 君も参加しようぜ。

なんと3.5FDが付いて **3,000円**

MSX オペレーションビデオマニュアル

A1WX専用 (ワープロ編) VHS (45分) オペレーションビデオマニュアル

★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる!
 オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷などの豊富な実例をもとに徹底解説。

★君のカードが、ポップになる!
 付属の3.5"FDには、クリスマスカードや年賀状(89'版)、書中見舞用のグラフィックデータ満載 / このデータを使えば簡単にポップな文書ができあがる
 <発売元> ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」 TEL.0482-22-8173

覚醒

E.S.P.

邪神を倒せ!!



Character Action Game

PSYCHO WORLD

12/5
発売予定

サイコ・ワールド

MSX2 3.5"2DD ¥6,800
(RAM64K VRAM128K)

*MSXは(株)アスキーの商標です。

ゲーム用
S-RAM
カートリッジ
対応



株式会社ヘルツ
〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-401
TEL 東京03(371)3801(代表)・03(371)3010
FAX 03(369)4071

1920 SERIES

藤堂龍之介探偵日記 西洋骨牌連続殺人事件

琥珀色の遺言

こはくいろ ゆいごん

富豪の貿易商・影谷悦太郎が、館の中庭で毒殺された。謎に包まれた殺意。遺された莫大な財産をめぐって揺れる影谷家の人々。しかし彼が遺言として残したものは、数枚の謎めいた西洋骨牌(かるた)だけだった。絵札に託されたメッセージを手かりに犯人を追う。私立探偵・藤堂龍之介の前で、再び殺意が牙を剥く。

▼リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリーの新作
 (1920シリーズ) MSX2版制作中!

殺意なら、いつもあなたの側にいる。

MSX2 MSX MUSIC 12月上旬発売

〈新発売〉



マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー さつ 殺意の接吻

MSX2 MSX MUSIC FM音源対応

- VRAM128K以上 ●ディスク3.5"-2DD(1枚組)
 - マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーンルキー対応
 - 漢字表示(漢字ROM不要)
 - ※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしませんので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。
 - 捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インテックスブック付き。
- 定価 6,800円



マンハッタンの街で、もう一人のJ.B.に出会った。

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイアへ言い嘆きが消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは...? 新たな難事件に、J.B.・ハロルドが挑む。前作へ間に翔ぶ天使たちとの舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー オブマンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版ついに登場!

「マンハッタン・レクイエム」絶賛発売中!

- J.B. CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く) 上記時間外はリバーヒル情報局よりいろいろな情報をテレホンサービスでお届けしています。
- 通帳をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



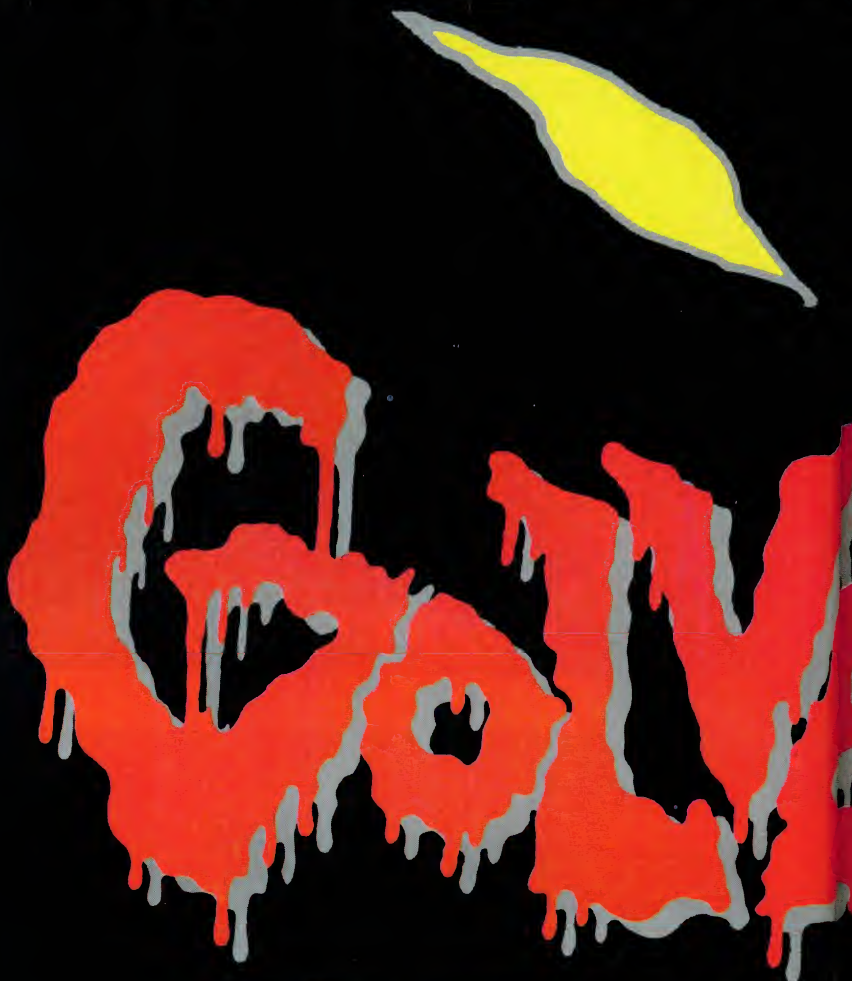
株式会社 リバーヒルソフト
 福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
 〒810 TEL 092-771-3217

勇者よ 真・魔王ゴ

闇の時流を斬り裂け!

様々な視点から表現可能となった
変幻3画面方式。
スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ。
多彩な会話と奥の深いシナリオ。
MSX版、セガ版のものより全てにおいてグレードアップ。

開発部ミーティング会議



MSX2 MSX2+ VRAM 128K
MSX AUDIO 対応

Disc station ディスクステーション #2

MSX2 MSX2+ VRAM 128K MSX AUDIO 対応 2枚組 12月8日発売 ¥1,980



- ①ゼビウス(1982年版1面)
真・魔王ゴルベリアス(横スクロール面) 先取りプレイ
- ②ゼビウス/ラストハルマゲドン
真・魔王ゴルベリアス デモ
- ③悪ふき会社のスウィングくん(ポニー) レトロゲーム

パナソニックセンター
コンパイル
ナムコ
プレイングレイ
ゲーム・アーツ
MSXマガジン、MSX FAN
投稿作品

MSX2+情報
迷宮ゲーム、エディタ(サンプル5本)
魔導師ラルバ II
ゼビウス
ラストハルマゲドンII
RC CARII/サムスの冒険
BASICゲーム
たぐさんタクサンTAXAN

Disc station ディスクステーション #0

- | | | |
|------------|------------------------|-------------------------------|
| 1 ウィンキーソフト | あかんべドラゴン | 創刊準備号
MSX2
¥ 980 |
| 2 プレイングレイ | ラストハルマゲドン | |
| 3 ゲームアーツ | ソリテア ロイヤル | |
| 4 コンパイル | アレスタ | |
| 5 パナソニック | FM/サアミュージメント
カートリッジ | |

通信販売だけちょっと残ってるよ。

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(遠達希望なら400円)を送るんだ。必ず、君の持っているMSX2、MSX2+のメーカー名と機種も書くように。あつ！それと、商品名・きみの電話番号も忘れずに。フッブーだ。

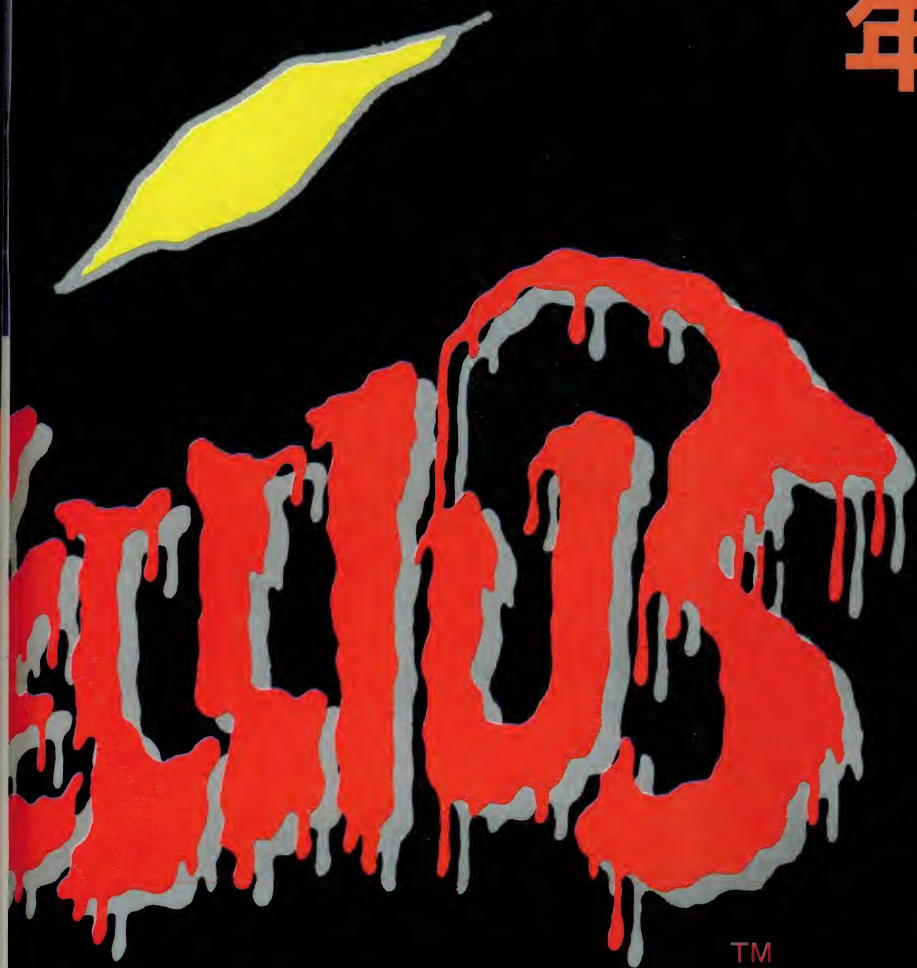
ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

ルベリアス

めーみそコネコネ
COMPILE

年末発売予定



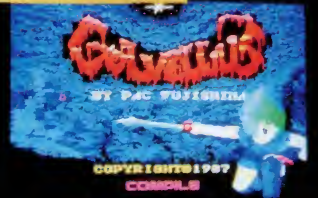
数々の
設定書類の山



新しい
敵キャラたち



1987年夏
MSX版
発売



1988年夏
SEGA mk III版
発売

COMPILE 1988
REPROGRAMMED GAME SEGA 1988

3枚組 **¥7800**

SUPER BIO-CYBER SHOOTING
アレスタ
ALESTEA

絶賛発売中!!

MSX2

VRAM128K

アレスタ
ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売 定価1980円(税別)で買え、送料200円おわたると送料いらずで、スタジオ録音されたシンセサイザーバージョンで君も電音音楽体験

¥6,800

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5サンホール広交1005号
Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

Disc station ディスクステーション #1

MSX2 **MSX2+** VRAM 128K MSX AUDIO 対応 **2枚組** **好評発売中 ¥1980**

- 1 MSX2+ 情報第一弾
- 2 アレスタ (DS#1 オリジナル) セビウス (ニューバージョン) (SCRAMBLE)
- 3 ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介

ゲームアーツ
ナムコ
プレイングレイ
MSXマガジン
コンパイル
MSXFAN
パナソフトセンター

ぎゅわんぶらあ自己中心派
セビウス
ラストハルマゲドン怪獣図鑑
ショートプログラム
魔王ゴルベリアス/アレスタ
ワイドレンジ リフレクション
写真画

このすべてが君の支配下だ。



シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!
 ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
 戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。



■発売間近!!■
 2メガロム・S-RAM付 ¥8,800
 ■バーコードナンバー■4988608 711428

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.



■好評発売中■
 MSX2 ディスク版
 (3.5"1DD/マップエディタ付)……¥7,800
 ■バーコードナンバー■4988608 711428

MSX2

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV



■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5"2DD)……¥7,800

■バーコードナンバー■

ROM版: 4988608 825804, DISK版: 4988608 825446



MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- 結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル



アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースティ～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV



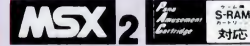
■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)漢字表示
MSX2 DISK版(3.5"2DD) 各¥7,800

■バーコードナンバー■

ROM版: 4988608 724800,

DISK版: 4988608 724428



好評
発売中



■近日発売■

●MSX2 (3.5"ディスク版) ……¥7,800

■バーコードナンバー■: 4988608 843440



MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

- オレンジ★ロード・ステッカー & カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

きまぐれ

オレンジロード

～夏のミラージュ～

©まつもと泉 / 東洋社・日本テレビ・東宝

★元気にスタッフ募集中★

- ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ

※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が詰める
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス

通販をご希望の場合 商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、株式会社マイクロキャビン 通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表紙のイラストは、マイクロキャビンが制作したもので、権利関係は、マイクロキャビンが保有しています。また、このイラストは、マイクロキャビンが制作したもので、権利関係は、マイクロキャビンが保有しています。

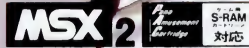


会費はよびがちなおもしろい、J・目をあてては、

■好評発売中■

●MSX2(3.5"ディスク版) ……¥7,800

■バーコードナンバー■: 4988608 811449



Final Mystery

殺人倶楽部

アドベンチャーゲーム

Murder Club

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

MSX²が、 より強力にパワーアップ!!



FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載

MSX²+ PERSONAL COMPUTER **WAVY 70FD**

PHC-70FD
標準価格 64,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業所: TEL.03(836)3872 中部営業所: TEL.052(582)6123 近畿営業所: TEL.06(443)5140
北海道営業所: TEL.011(271)6470 東北営業所: TEL.022(267)3681 北陸営業所: TEL.0762(38)9811
京浜営業所: TEL.075(682)2341 神戸営業所: TEL.078(682)0681 中国営業所: TEL.082(243)9120
四国営業所: TEL.0878(34)7699 九州営業所: TEL.092(291)6270
●MSXは、アスキーの商標です。

SANYO



ついに、出ました。MSX₂₊(エム・エス・エックス)。これまでのMSX・MSX₂との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX₂₊です。

迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC (FM音源) 搭載。

MSX₂₊規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。



日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。

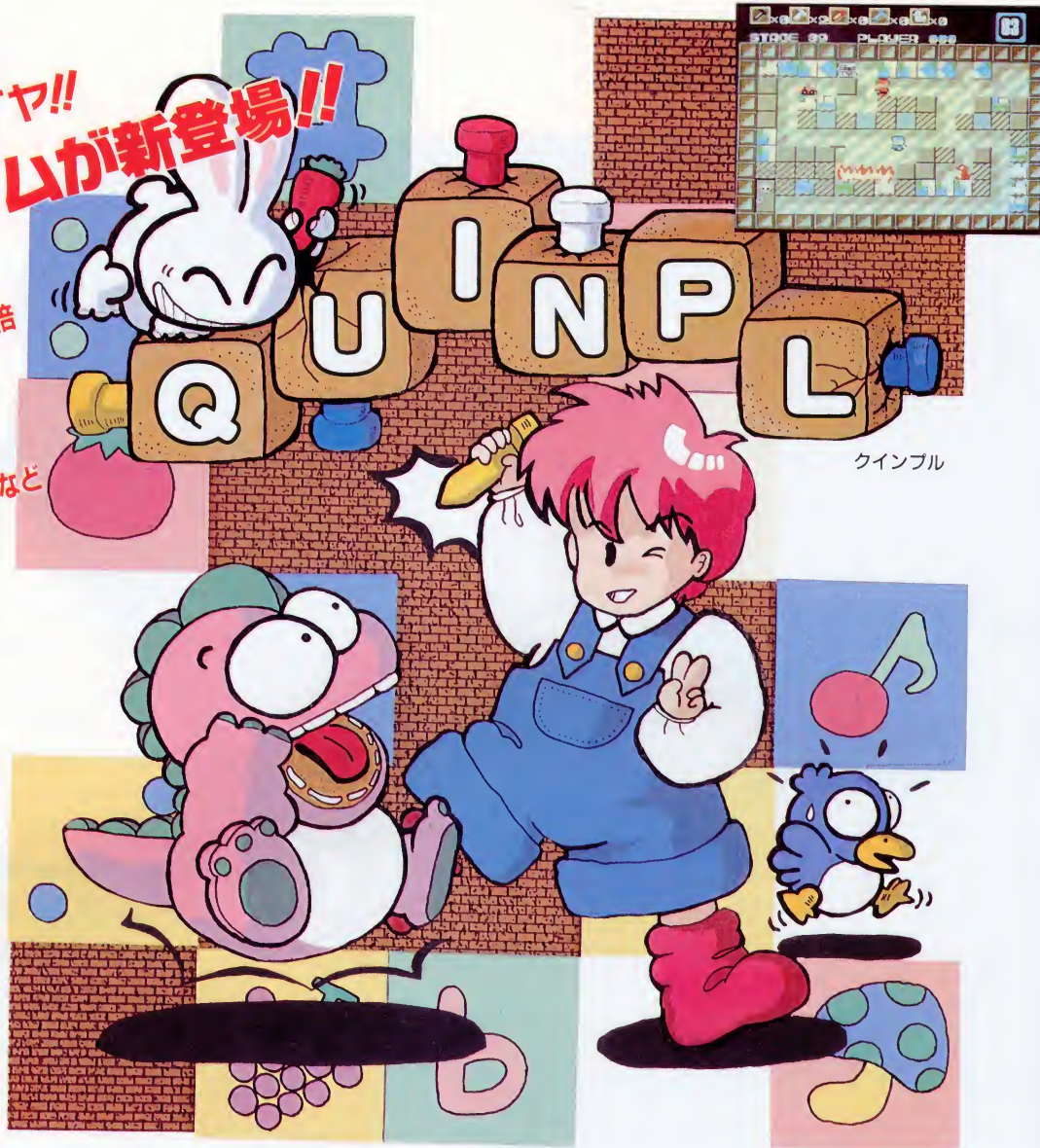
MSX₂₊仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画像表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているため、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

大満足^の MSX₂₊



カエルになっちゃイヤ!! 美味しいゲームが新登場!!

- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- 超楽しいキャラクター達
- おかしな面、おもちゃの面などなど
不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演



クインブル

MSX₂ VRAM128K

- 1メガROM (ROMカセット版近日発売)
- 3.5" 2DD (ディスク版)

定価 ¥5,800

シンセサウルス



FM音源用サウンドツール
MSX MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価 ¥6,800

制作/発売元 **株式会社BIT²**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX 03(479)4117

ファミクル・パロディック



◀▶
絶賛発売中!!

ニューシューティングのスタンダード

MSX₂ RAM64K/VRAM128K

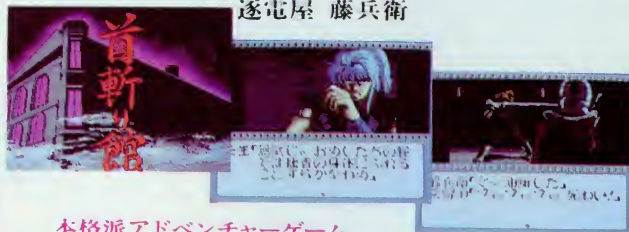
2メガROM 定価 ¥6,800

販売元 **BIT²販売株式会社**
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 齊田ビル3F
☎03(862)6886 FAX 03(862)2263

▶
年末発売決定!!

秘録 首斬り館

ちくてんや とうべえ
逐電屋 藤兵衛



本格派アドベンチャーゲーム

MSX₂ 3.5" 2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

MSXマークはアスキーの商標です。
 メカROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株式会社BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ

通信販売のお知らせ

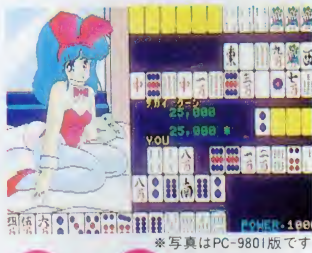
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
 - キャラクターデザイン・プログラマー
- 詳しくはTEL. 03-479-4558 辻谷まで

おまたせしました MSX版登場!!

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!



MSX2専用 3.5インチ2DD
予価 6,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだ
あるぞ!!

テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用 (DISK版)
- X-1シリーズ全機種用
- ※以下通販のみの販売中
- FM-7、77シリーズ用 (5"、3.5"版)
- MZ-2500シリーズ用 (要増設RAM)

全機種トランプ付 価格 各6,800円



- MSX MSX2用 (ROM版)
RAM16K以上 価格 4,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用 (2枚組)
- ※以下近日発売予定
- MSX2専用 (DISK版) 価格 各6,800円

東京終末戦争

トウキョウ ハルマダゲン

- 近日発売予定 / MSX2専用 (2メガROM) 予価7,800円



ROM版なのにリストが見られる /
それぞれゲーム50本以上満載!

- ☆ファンダムライブラリー①
 - MSX MSX2用
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録
- ☆ファンダムライブラリー②
 - MSX MSX2用
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録
- ☆ファンダムライブラリー③
 - MSX MSX2用
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は

通信販売実施中 / (送料無料)

①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書き、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

(株)徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471

12月下旬発売予定

まえばれもなく現れたグラディウスシリーズ第3弾!



ゴッファーの野望 EPISODE II

コナミ

☎03-264-5678

媒体	
対応機種	MSX MSX 2/2+
RAM	8K
セーブ機能	コンティニュー/新10倍*
価格	5,800円

*新10倍のゲームセーブシークレット機能あり

グラディウスの物語はまだ続く

『ゴッファーの野望』は、実質的にはグラディウス3にあたる。タイトルからもわかるように、ゲーセンの『グラディウスII』がもとになっていて、ところどころでそのおもかけを感じさせてくれる。

MSX版『グラディウス2』が出たのが、ちょうど1年くらいまえ。MSXのシューティングファンは、みんなグラディウスシリーズのすごさを思い知らさ

れた。そして、ゴッファーはグラ2以上の攻撃力でゲーマーを攻撃しようとしているのだ。

ストーリーは、『グラディウス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』と一貫して続いてきたものを引き継いでいる。ジェイムス・パートン(前作の主人公)の死んだあとが舞台となる。バクテリアン軍と戦うため、今回は新開発の亜空間戦闘機 ^{ヴィクセン} VIXEN で出動するのだ。



④オープニングのデモ。かつての戦闘シーンがつつぎと現れては消えていく。今回のストーリーは、ラース18世ことジェイムス・パートンの死後100年ちかかった頃、グラディウス軍が亜空間戦闘機ヴィクセンが完成したところからはじまる。ジェイムスの直系子孫のデイヴィッドがパイロットとなり、亜空間にひそむバクテリアンを撃滅するため出撃した……

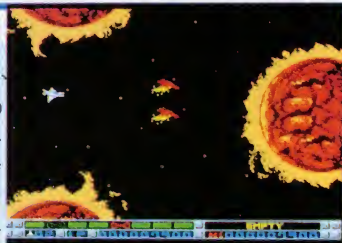


ステージの移りかわりにワクワク

ゴッファーは全10ステージ。ステージ1で、ごうごうと燃えさかる人工太陽に苦しんだかと思うと、ステージ2では食虫植物にオプションを食べられたり、ステージ3では画面上下

に地上があって重力があったりするのだ。そして、過去に登場してきたボスキャラばかりのステージ4。今回紹介するのはここまでだけど、ここまででも十分に楽しめる。ほかに、新型

モアイの出ってくるステージ5や地獄をイメージしたステージ6、砂の惑星のステージ7、細胞のステージ8、敵の基地のステージ9、そしてラストのステージ10と、待ち受けるステージの目まぐるしくかわる背景や敵の攻撃にワクワクしてしまう。



④人工太陽のステージ1。各ステージはワクワクする工夫でいっぱい

ステージ1

火のトリ、人工太陽、コロナ、隕石。ステージ1からこいつはアツイぜ

まずは、人工太陽のステージ1だ。マップ中にびっちりならんだ人工太陽をいかくぐり、しっかりパワーアップしなければならぬ。このくせ者は、しょっぱなに飛んでくる火のトリだ。上下にゆらゆら飛んでくるだけだが、なぜかわしづらい。そしてもう1つは、太陽のコロナ。ゴゴゴッと飛び出してくる火柱にぶつかるな。コロナは急にも祈っても止まらない。

火のトリ

④上下にゆらゆら飛んでくるのがよけにくい。へたに撃ちにいくとぶつかってしまう。あきらめも肝心



人工太陽



実況中継 ④おっと火のトリ(鳳凰編)出てくるゲーム間違えたんじゃない。④それにしても、行くところ行くところ太陽がデーンとかまえている。進路はせまいし暑いこと暑いこと

装備の種類はグラディウスの4倍

自機のビクセンには、すこしずつ装備の違う4つのタイプが用意されている。ゲームをは

じめるまえに自機を選ぶのはかの『パロディウス』に似ている。パロのときはグラフィックが変

わっただけだったが、今度は主力兵器のミサイルとレーザーの種類が違うのだから、機種選びも慎重になる。ちなみに、はじめからある装備だけでなく、途中で追加される装備も機種によ

って変わるのだ。

また、バリアを2種類から選択できたり、マルチプル(従来のオプション。今回から呼び名がかわった)のフォーメーションを選択できるようになった。

VIXEN 1

いちばんノーマルなタイプ。今までのグラディウスと同じ戦闘機だ。なれているせいかプレイしやすい

VIXEN 2

レーザーはノーマル。ミサイルが強化されている。実際にプレイしてみた感じではいちばん使いやすい

ミサイル **レーザー**

ミサイル **レーザー**

これまたノーマルなミサイル レーザーはノーマルだけど、その後特殊兵器を得るとメテオレーザー、スクリュウレーザーと強力になる

連射できないが破壊力は絶大 レーザー、ツインクルレーザー、スクリュウレーザーと変化。スクリュウレーザーはすごく強力だ

VIXEN 3

レーザーが「沙羅曼蛇」のリップルレーザー。ミサイルはナバームミサイルとけっこう強力なタイプ

VIXEN 4

ミサイルが2ウェイなほかは、[3]と同じ。上にもミサイルが撃てるのはなかなか便利でもある

ミサイル **レーザー**

ミサイル **レーザー**

爆発が持続するのが特長だ リップルレーザー、ファイヤーブラスター、エクステンドブラスターと変化。ブラスターはあまり使えない

ミサイルが上に撃てる2ウェイも 3のファイヤーブラスターのあとがベクトルレーザーも撃てるようになった。ブラスターよりも有効な装備だ

バリア

バリアが、前方のみのシールドと機体全体を包むフォースフィールドの2種類から選べる。前だけより全体のほうが有利に決まっているではないか!

マルチプル

マルチプルと改名されたけど、オプションのこと。従来のタイプと後方に固定されるタイプ、まわりを回転するタイプの3種類用意された

コロナがすごい!!

火柱は周期的に出てくる。炎につかまったらやられてしまう。出方を読んでやる

火のトリボス

ステージ1のボスキャラ。ふつうの敵が強いのに、ボスキャラのわりにこれといって強い敵ではない。放射状に飛ばす羽と口から吐く火の玉が武器。口ばしをガンガン撃てば倒せるはず。色が青くなったら爆発寸前だ

太陽からガンガン岩が飛んでくるけどカプセルになるからゆるしてしまえ。火柱がそこから飛び出てヒヤヒヤ、いやアツアツ

ボスの火のトリ登場

ステージ2

アメーバで着けたマルチプルを花から出てきたヤツに食われてしまう

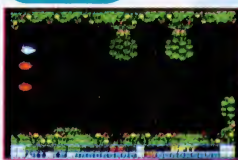
雰囲気はちょっとグラ2のステージ2に似ている食虫植物のステージ2。ここでは、特殊兵器が隠されている。いつものように怪しいところにつっこんでみよう。後半はするい敵が多い。マルチプルを食べてしまう化け物のような花があったり、ピューンと飛んできてブチュブチュと広がる爆発玉がいたりする。でも、なぜかボスキャラは弱いんだよね。

アメーバ



④こいつでパワーアップがラクにできるのだ

孢子



④バーンと割れて孢子を吐き出す敵。グラ2のステージ2にも似たようなやつがいたよね、おぼえてるかな？ 割れるまえに倒すのがプロというもの。このヘンはなんかあやしいな



実況中継 ④あれ、どうしたの？ 宇宙空間がないよう。かわりといっはなんですがアメーバです④破裂して孢子を出す不気味なやつ。ホーン(ヨージ)がんばるぞ！④ブチブチが前をふさい

ステージ3

重力やブラックホール、宇宙空間はほんとうに危険がいっぱいなのだ

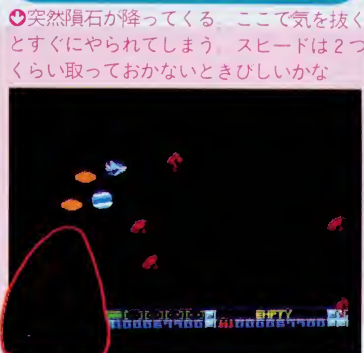
今回紹介するステージのなかでは新しい工夫がいちばん多いステージ3。まず、地面へ引っ張られる重力地帯。マップの青い波線部分に入ると自機がグングン地面によってしまう。そしてボスキャラがわりのブラックホール。ここを抜ければステージクリアなんだけど、重力地帯よりもコントロールがしにくいところだ。もし、あやまって吸いこまれたりすると……。

ホワイトホール



④この白いうずまきはステージ3の最初に出てくるホワイトホール。こいつの秘密はブラックホールの説明をみれば……

隕石群



④突然隕石が降ってくる。ここで気を抜くとすぐにやられてしまう。スピードは2つくらい取っておかないときびしいかな

重力地帯



④青い波線部分が重力地帯。このなかに入ると地面のほうへ引っ張られる。つねに面と反対のほうに操作しながら抜けるの

実況中継 ④問題のホワイトホール。最後までいってみるとわかる人はわかる謎の穴なのだ。関係がないほうがしあわせ④重力は力でははねのけられないのだ。重力剛を制す(とはいわない)

ステージ4

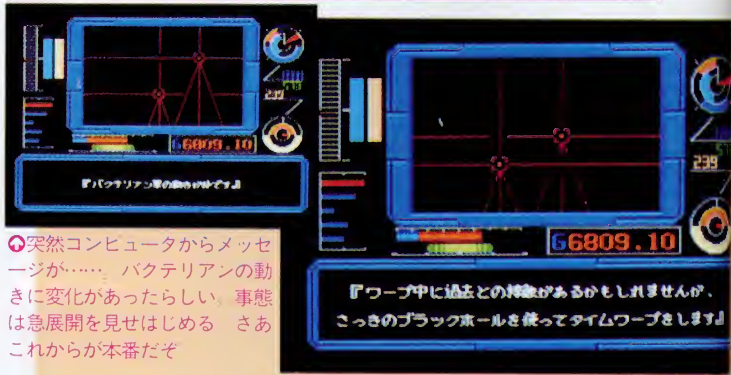
急展開？時間移動でボスキャラめぐり。時間が逆行するステージ4

恐怖のブラックホール地帯を抜けると、突然コンピュータがバクテリアンの動きに変化があったことを告げる。どうやら彼らは時間移動をして昔にもどり3才のときのジェームス・パートンを暗殺して歴史を変えようとしているらしい。キミはバクテリアンの野望をくたくため、ブラックホールを使い時間移動をすることになった。

急な話の展開でポーッとしていると、いきなりステージ4が

はじまる。このステージは、なんと業界初(はおおげさだけど)の横方向逆スクロールなのだ。後ろへさがりながら敵と戦うわけ。とはいっても、敵は過去(グラディウス、グラディウス2、沙羅曼蛇)に出てきたボスキャラばかり。時間をさかのぼっていく途中に過去の敵が現れたという設定なのだ。

ゲームは、6ステージを残して過去へとさかのぼっていく。ジェームス・パートンの命を守ることができるか？



④突然コンピュータからメッセージが……。バクテリアンの動きに変化があったらしい。事態は急展開を見せはじめる。さあこれからが本番だぞ

④バクテリアンは時間移動で過去へ、ラズ18世ことジェームス・パートン暗殺にむかったらしい。すぐに追われれば、というわけで過去へと戦いは続くのだ

意外なところに
強力な武器が

①特殊兵器の1つ目はこのステージに隠されていた。メテオレーザーとかツインクルレーザー



食虫植物



①このキャラクタはずるい。大きな花から吐き出される敵にマルチプルが触れると食べられちゃうのだ!

爆発玉



①飛んできて八方へ破裂する。赤い部分はこわれない

目玉ボス



①ステージ2のボス。長い手の先から胞子のようなものを撃ってくる。胞子は後ろの壁にはりつくのだ。目玉が弱点

これもおもしろい

①われわれ取材班はステージ2の奥地にマルチプル食い植物を見た。爆発玉だーっ! ホーン

①めでたくボスキャラに到着

キャップ

①近よってくるまえに倒さないと、自機の先端にキャップのようにつく敵。つかれるとなにも撃てなくなる ひえ〜



砲台



①上下にひそむ砲台。こいつから撃たれた弾が青く爆発したのに触れるとやられてしまう。とにかく弾をよけて、砲台自体をねらわなくちゃ

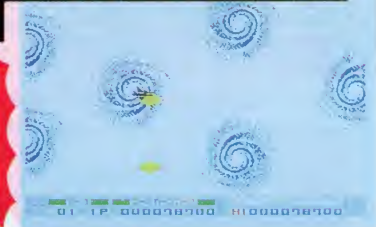


ブラックホール



①ステージ3はラストにボスがいなくてもブラックホールのオンパレード。こいつに入ってしまうと最初に出てきたホワイトホールにもどされてしまうのだ。くわばらくわばら

ホワイトホールへ



①ピンクの高気は先につかれるまえに撃て!

①地上から出てくる砲台の弾がせ者

①ブラックホール 地帯は大胆に動いたほうが吉、通り抜けられて大吉

ボスキャラ オンパレード



①「グラディウス」にも出てきたような敵。BGMも聞いたことがあるぞ。ひたすら出てこなくなるまで耐えるだけ。ただ、カプセルだけはいっぱい出てくる

①「グラディウス2」に出てきたボス。ビーム攻撃が強力だ

①なつかしのビックコア。少しばかりキレイになったかな

①「沙羅曼蛇」で見たことのあるボスキャラだ。なつかしい



①これもグラ2。大きなレーザーを4本も撃ってくる

次回はさらにゴーファアにせまる!!

12月17日発売予定 謎が謎をよぶSFアドベンチャーゲーム!

FAN NEWS

T&Eソフト
☎052-773-7770

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

サイオブレード
PSY-O-BLADE

だんだんMSX版の
画面ができてきた!

メロディーモジュール



右下のボタンを押すと曲が流れ、合計で8曲入っている。これがないとゲームが解けないというたいしたシロモノだ。へえ、そへか

T&Eソフトからひさしぶりに発売されるAVGの「サイオブレード」。なんとかデモ以外のMSX版の画面を紹介できるようになった。ストーリーは、故障した有人探査艇のセプテミウス2の事故にからんで殺人などが起き、宇宙船内と地上での主人公2人が謎を解いていくというもの。ところで、パッケージの中にはゲームのヒントになる

コマンド選択は超ラク

このゲームはコマンドを選択して進行する。マウスカーソルでどこかを指すと勝手にコマンドが出てきて、その中から選択していくのだ。コマンドはその場に応じた内容のものしか出ないので、ゲームする側にとっては超ラクだ。気をまわす必要はなくて、なにしろ迷いがなくていいやね。
※画面はPC-88版のものです。



エレベーターのドアにカーソルを当ててみた。出てきたコマンドはひとつだけ。迷わず実行しよう

曲が入ったメロディーモジュールが入っている。使い方はゲー

ム中に誰かに教えてもらうのだ。どんなヒントになるのかな。

事件か事故か?
キャサワリー発進!

- デモが終わったあとの画面。宇宙船内での主人公のキースがセプテミウス2を発見した。あまりに遠すぎてよくわからない
- ボブとロボットの3人で遠くのセプテミウス2を見つける。船体に大きな亀裂を発見した。これが事故の原因なのだろうか
- 亀裂を拡大してみた(右下の絵がそれ)。何か事故でもあったに違いない。このために交信がと断っていたのだろうか……
- 亀裂について話している最中に、突然映像が乱れた。いったい何が起きているか。中のドナン夫妻は無事なのだろうか!
- セプテミウス2にぎりぎりまで接近した。亀裂の部分に何があるのかは秘密だそうだ。やはり乗りこんで調べなければ
- セプテミウス2のメインコンピュータに交信してみたが、アクセスは無視されてしまう……。船内はどうなっているのか
- セプテミウス2内に潜入した。どこを調べるのか検討し、乗組員が必死で考える。まずはドナン夫妻の生死を確認しよう
- やっとコールドスリープカプセルに入ったドナン夫妻を発見した。眠っているらしいが、まずは2人を蘇生させなければ

セプテミウス2の内部に潜入しろ!



セプテミウス2に潜入したあとは、エレベーターでいろいろな部屋に行けて行動範囲が広がる。この探査艇は、ドナン夫妻の部屋や実験室などを見てわかるようになかなか充実しているらしい。4Fから下にはなぜか行けないのだが、事故の鍵はそこにあるのかもしれない。

エレベーター

エレベーターは左右に機すつあるので。

7F着陸船格納庫

すぐには中に入れない。暗証番号がいろいろあるのか、何か差しこまなければいけないのか、まったく検討がつかないのだ。

8Fコクピット

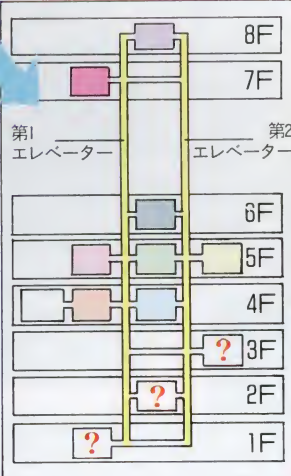
ロバートとボブがいて、船内の状況を調べている。何かあったらこの2人に報告をする。

5F(左)資料室

フェミニンとマークは資料室をくまなく調べて分析するのが仕事だ。

5F(中央)実験室

探索には欠かせない、実験をする部屋。左のガラス戸を開けると薬がある。



6Fカプセル室

ドクター柴垣がドナン夫妻を蘇生させようとしている。蘇生すれば何か聞けるかもね。

4F(左)第1エアロック

ここはセプテミウス2とキャサワリーをつなぐ通路のようなどころだ。

4F(中央)居住室

ドナン夫妻が寝起きしていた部屋。壁には2人の写真がぶら下がっている。

5F(右)コンピュータ室

ソフィアが少しでも多くの情報をさぐり出そうとしている。

キース=マクナル 宇宙省 特別航宙士	ソフィア=ノイマン ニューロ コンピューター技師	フェミニン=ミシェル 情報分析学者	ボブ=ハスラム 宇宙省 特別航宙士	マイケル=ウード 宇宙機械 工学技師	ロバート=グレン 宇宙省 主席航宙士	マーク=クリフォード 化学分類学者	ジミー=柴垣 医学博士
宇宙船内での主人公。正義感の強い青年だ	キースの彼女。優秀な技師だけど気が強い	情報はすべて彼女に報告し、分析してもらう	キャサワリーのナビゲーター。クールな男だ	セプテミウス2のエンジン設計に詳しい人だ	今回のセプテミウス2救出任務のリーダー	セプテミウス2の資料室で、必死に情報分析	政府側の特別な推薦により、乗組員になった

乗組員

シュルツ博士を救出するのだ!



地上は宇宙船に比べてちょっとじみだけど、やはり事件を追っていることには変わりはない。地上での最初の任務は、行方不明になったラクーンの主設計者、ブルーノ=シュルツ博士を探すことだ。任務を受けたのは連邦情報局工作員のヒューイ=マークフィールド。つまりこいつが地上での主人公になるわけだ。調べているうちに、博士を誘拐

したのは東側の組織であることと、博士はキューバ沖のサウスハチェット島に捕らわれていることがわかった。ヒューイが活躍する地上では、敵のアジトに乗りこみ、敵と戦わなければいけない場面がある。戦闘シーンは、ほとんどシューティングゲームの感覚で撃ち合いになるのだ。画面が見せられないのがとっても残念だけど。

ヒューイ=マークフィールド

ラクーンの主設計者。彼に聞けばラクーンの故障について何かわかるかもしれない。なんとか探し出そう

ブルーノ=シュルツ

博士が捕らわれている島を発見した。じつは博士が誘拐されたことは、ラクーン以外のセプテミウス2の事件に深くかかわっているのだが……

光電子工学博士



ゼビウス IX ファードラウト伝説

→タイ1は画面に映って
いる「ゼビウス」の
旗を動かせるスペー
スが新しいの隠し技



ナムコ
☎03-756-2311

媒体	MSX2+*
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

11月号の記事に追加と補足の情報があります

11月号で紹介してから、ゲーム内容に少し変更があり、ついでに追加したい情報もでてきた。まずはステージのタイトル。ミッション1はリーコンに、ミッション2はスクランブルという名称になった。攻撃方法を少し

解説しておこう。弾の発射はキーボードとジョイスティックの両方に対応していて、キーボードはスペースキーを押すとザッパーとブラスターの両方が発射されて、ジョイスティックではふたつのボタンで使い分ける。

追加

地上物を破壊すると出現するパワーアップアイテム。ゲームが難しいから、アイテムは多ければ多いほどうれしいのがあたりまえのころ。で、増えたアイテムは「?」マークひとつだけ。「?」マークを取るとザッパーが連射できるようになる。キーボードや連射機能の付いていないジョイスティックでのプレイに便利だ。わりといっぱい出るぞ。

アイテムが1つ増えたよ



◎◎?マークの見本とその効果をとともよく表している写真。そうか、ふむ

補足

スクランブルではスタートのまえに自機のローテーションを5機ぶん設定できる。1機やられて死んだあとに、次の順の自機に交代されるのだ。全部同じにするのは少し芸がない。それぞれの機体にはエクステンドスコア(1機増える点数)が決まっ



◎自機の組み合わせによって、エンディングを見るかいつく死ぬかが決まってしまう……わないけど

自機を選ぶシステムはこう

ていて、5機選んだあとにその平均点が算出される。それがゲーム中のエクステンドスコアになるのだ。ちょっとめんどい。



◎ソルバルウのウリは、速い・安い・なじめるの3拍子かな



◎ちょっと高いが「前方の攻撃ならまかせとけ!」ソルグラー



◎わたくしでしたら後ろも安心。ちょっと地味なゼオグレイ



◎ちょっと値がはるけどカンペキでっせ〜。ガンブミッション

探してみなはれ、隠れキャラとウル技じゃ!

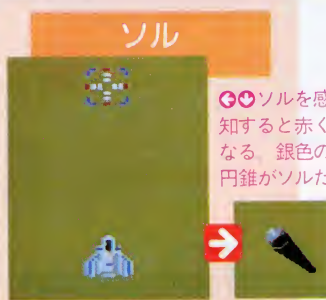
ゼビウスにはまるで「地球上最後の秘境を金が欲しいがために狂ったように荒らしまくる」ように、隠れキャラをいかに多く探すかという醍醐味がある。MSX版にはそれに加えてウル技もひそかに入っているぞ。探してみなはれ。

まずは隠れキャラ。リーコンではソルとSフラッグがゲームセンター版と同じ場所に出る。スクランブルのほうでは、ソルの数が増えているんな場所に出る。また、ゲームセンター版にはなくて新たに加わった隠れキャラ、Lフラッグも出る。ウル技はサウンドテストモードと、それよりもっとすごい邪道技が入っている。発見できるかな?

隠れキャラ

隠れキャラはブラスターで地上を攻撃していると出現する。ワイドブラスターだと攻撃範囲が広くて便利だ。ちなみにソルは、出現場所の上になると照準の色が赤に変わるので、いちばん発見しやすい。いちいち見ていられる余裕があればいいけど。

ソル



◎◎ソルを感知すると赤くなる。銀色の円錐がソルだ

Sフラッグ



◎これを出現させて取りたいやね。たしと一機増える

Lフラッグ



◎ワイドブラスターとシルドが手に入り、いつきフルパワーになるぞ! 隠れキャラ

ウル技

自機を選ぶ画面でとあるキー入力をする、サウンドテストモードなどに突入できる文字が出る。サウンドテストモードにはゲームセンターでのナムコエントリーや効果音を含めて、33曲も入っているのだ。すごい。

サウンドモードなど



◎秘密の文字の画面。おいしいウル技はちゃっかり線を引いて隠す(ズルイ)

そして個性的な敵キャラとマップを紹介する

ここでは個性的な3大注目敵キャラと、スクランブルのエリア10のマップを紹介しよう。敵キャラのグローバルウは通称ブラックソルバルウといって、ソルバルウにクリソツなのでちょっと驚く。エグザノットジェネシスは最後の敵。こいつを倒せばエンディングさっ。

グローバルウ



④ 4機連なり、正面に出ると弾を撃ってくる。ソルバルウに似ていることだし見逃してやりたいけど、やっつけないとしつこい



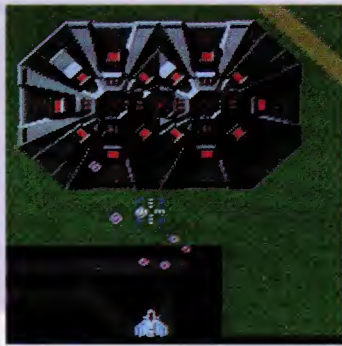
スクランブル エリア10

ガウルザンジェネシス



④ アンドアジェネシスより砲台が多く、中心にシャッターが付いて攻撃しにくくなった。例のごとく、倒すとフラクサが逃げる

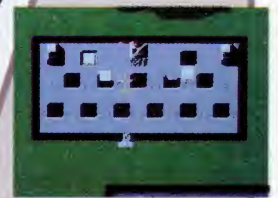
エラザノットジェネシス



④ 最後の敵は双子のアンドア。難しいけど中心に1発当てると死ぬ。砲台をじゃわくと攻めてみるのも悪くないかもしれない

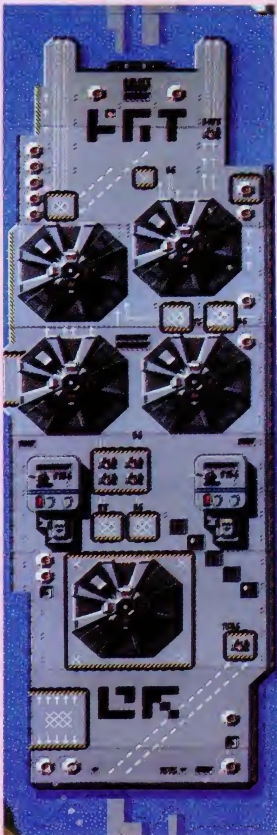
こいつはこわい!

一見浄化水槽のようてたの背景かと思ってしまうが、いきなり攻撃してくるしたたかな敵だ。

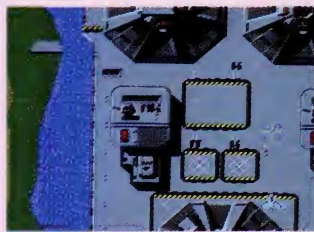


④ 近くと突然バキュラみたいなものをばらまいてくる

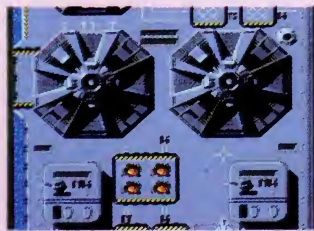
リバーフラックもやってくる!



エリア14には巨大戦艦リバーフラックがいる。どのくらい大きいかは写真を見て。大きいでしょ。アンドアは廃車回送のように上に乗っかっているだけで攻撃してこない。そのかわりに、砲台の攻撃がきつくてかわしくてたいへんだ。



④ エリア4では恐怖のイントロとして一部姿を現すけど、砲台ではなくて攻撃してこない



④ じっさいの対決では、このように砲台以外にもアレスタンという艦載機をプラスターで攻撃できる



こいつは何もの?

ガルザカートという危ない敵がくるまえに、予告としてシオナイトというやつがくるって飛んでくる。シオナイトが来たら緊張しよう。



④ いきなりビックリ

④ ん! ガルザカートがきたぞ

④ ゲッ! 爆発したぞ

④ これがシオナイトだ

ポヨーン!

↑ スタート

11月下旬発売予定

イエロー国をねらっているときに

グリーン国からちょっかいが…

マイクロキャビン
☎0593-51-6482



スーパー大戦略

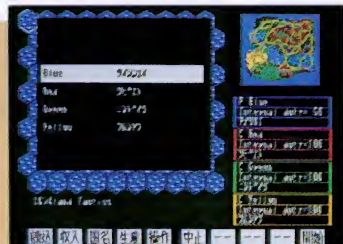
媒体	MSX
対応機種	MSX MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機種	内蔵SRAM/PAC
価格	8,800円

兵器を作って動かして都市を占領して軍資金をかせぐ

戦争はぜったい反対だが、戦争ごっこは楽しい。パソコン版のシミュレーションウォーゲームの最高峰といえる『大戦略』は、戦争ごっこを本格的に満喫できる傑作だ。——と、ここまでは昨年7月号で大戦略のメガROM版をATTACKしたときの書き出し。ここで紹介する『スーパー大戦略』はこの『大戦略』のパワーアップ版だ。

■戦場となるマップは全16枚

戦争ごっこの戦場は、海や山、都市といった14種類の地形の絵が書かれたヘックス(場所の単



1人でコンピュータ3か国を相手にする。生産タイプは最新鋭だ

位で、1ヘックスに兵器のコマが1つ置ける)でできている。広さは64×64ヘックスだ。マップは16枚用意されているので、16とおりのゲームが楽しめる(マップのおかわり用のカートリッジも発売される予定)。

■兵器の生産タイプは12とおり
ふつうのシミュレーションゲームではゲームをはじめたときからあるていどの軍力を持っているのだが、大戦略では兵器(コマ)がなにもない状態からはじまる。あるのは、兵器を生産するための軍事予算だけだ。そして、生産できる兵器の種類は、アメリカ、ソビエト、ワルシャワ、日本、中国、最新鋭などの全12とおりのタイプから自由に選べる(敵国のぶんもプレイヤーが設定できる)。

それぞれに12~20種類の特徴的な兵器があり、同じマップでも生産タイプを変えるだけま

ったくちがった戦略が味わえる。

■コマの移動はガイド付き

コマを生産したら戦場まで移動させる。コマによって一度に移動できるヘックス数が違うので、『大戦略』ではどのコマがどこまで動けるのかがわかりづらかった。しかし、『スーパー大戦略』では、右の写真のように、コマを移動させるときに移動できる範囲が表示されるので、どのコマがどこまで動けるのかわかるようになった。

■戦略の基本は都市の占領

コマを動かしてなにをするのか? という戦略は、実際の戦争にかなりちがう。軍事予算が自国の都市数ぶん増えるからだ。軍事予算に余裕があればより多くの兵器が生産できるし、高価で性能のいい兵器を生産したりもできる。だから、戦略の基本は都市の占領ということになる。都市の占領とは、兵員のコマを都市のヘックスに入れることだ。

■マップから敵をなくせば勝ち

最終目標である勝利は、敵がいなくなったときに達成される。



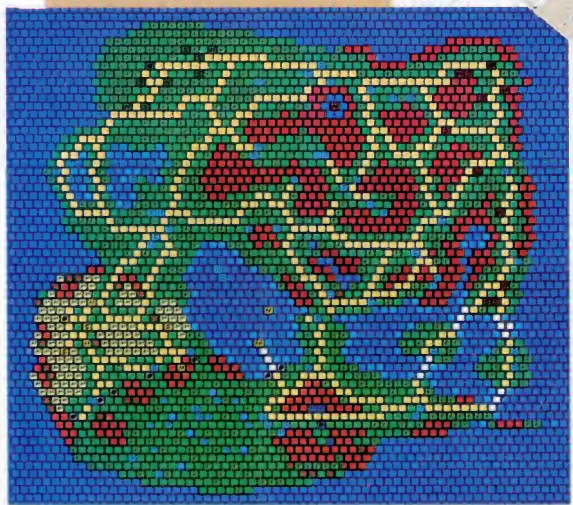
ブルー国兵隊、兵員を動かそう



移動範囲外のヘックスは灰色に



移動先を指示すると自動的に進み、とはいってもすべての兵器を1つ1つつぶしていく必要はない。敵国の首都を占領すると、その国の兵器がすべて消えるからだ。



マップ番号16の4 land Tactics。ゲーム中に全体マップを表示させることもできるが、わかりにくいので百字軍してマップにした。■が各国の首都で、□は都市、◇は空港だ。大戦略になかったヘックスは、白い四角=橋、緑の四角=なかが青=湿地、灰色の四角=要塞の3つ。イエロー国がやや不利に見える

内蔵資料でマニュアルいらず

『スーパー大戦略』では、地形効果(地形によって変わる攻撃の成功率)や兵器の相性(兵器ごとに設定されている他の兵器を攻撃したときの成功率)などの資料をいつでも参照できる。だから、ZOC(ゾック:あるヘックスを見たときのまわりの6ヘックスのこと)などの基本的なルールさえ覚えてしまえば、マニュアルなどを手元に置いておかなくてもプレイできるのだ。



ADATSとレッド国兵器の相性を調べる



レッド国やグリーン国を気にしながらイエロー国を攻める

では、マップ番号16の4land Tacticsで4か国戦の雰囲気味わってみよう。

プレイヤーはブルー国で、生産タイプはおもしろそうな最新鋭を選んでみた。

■おおまかな戦略を立てる

左ページのマップのように、グリーン国からも攻められそうなイエロー国がたたきやすそう。マップの右下のほうにレッド国の都市があるが、レッド国の首都は右上のほうなのでブルー国からは遠い。ここは、戦力のほとんどをイエロー国のほう

へまわそう。レッド国のほうにある中立都市は兵員1人で歩きで占領し、戦車1、2台でかんたんに守ればいい。といった感じで、おおまかな戦略を立てる。

そして、戦略にあわせて最初の生産を行う。兵員が多いのは、ブルー国首都の周辺にある中立都市を早く占領したいからだ。ほんとうなら兵員を運ぶ輸送ヘリがほしいところなのだが、最新鋭の生産タイプでは輸送ヘリが\$700もするのであきらめた。

ブルー国の生産が終わると、下の写真のように、レッド国、

グリーン国、イエロー国の順にフェイズ(1か国ぶんの戦略)が進み、すべての国のフェイズが終わるとつぎのターンになる。

■中立都市を占領していく

第2ターンからは、補給→移動(戦闘)→生産の順にやっていく。とうぶんは戦闘は起こらないから、ひたすら移動する。ブルー国首都のまわりにある中立都市を兵員が歩いて行って占領する。第6ターンで中立都市を10個くらい占領した。

■戦争がはじまる

第9ターンで、グリーン国とイエロー国の戦争がはじまった。イエロー国がほとんどのコマを

グリーン国のほうへ向かわせたので、イエロー国のほうへはすんなり入りこめた。と思いきや、レッド国のほうへ向かっていた兵員がレッド国の戦闘ヘリに攻撃されてしまった。ここは一時的に撤退しておこう。

■占領した首都は都市になる

ついにイエロー国を占領した。首都を占領しても2つ目の自国の首都ができるわけではなく、ふつうの都市になってしまった。元イエロー国のあたりにはグリーン国のコマがかなり進んできている。グリーン国の最前線を目の前にしてつぎなる戦略を考えなくては。

ブルー国の野望(イエロー国編)



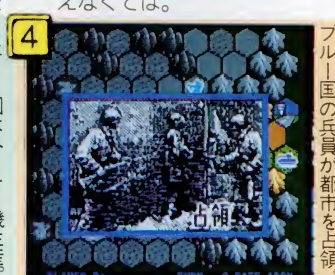
マップ右上のレッド国も始動。



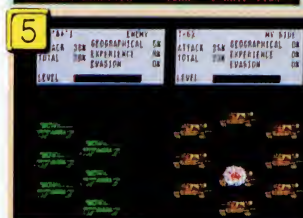
グリーン国も似たパターンだ。



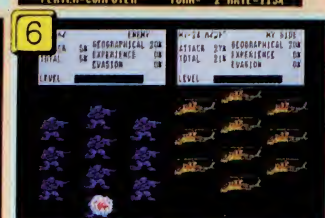
イエロー国はヘリを2機生産。



ブルー国の兵員が都市を占領。



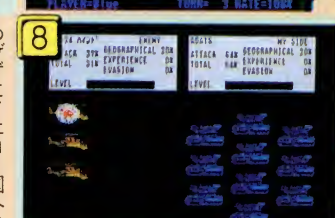
イエロー国とグリーン国が衝突した。イエロー国へ向かわせていた兵員がイエロー国の首都をねらう。



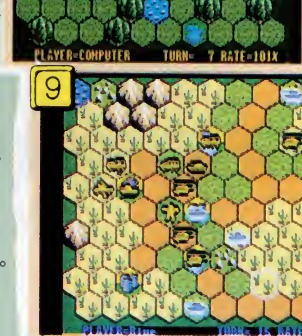
イエロー国へ向かわせていた兵員がイエロー国のヘリに襲われた。



めげずにイエロー国へと進む。



イエロー国のヘリを対空戦車で攻撃。全滅させてZOC網をくずし、進攻。



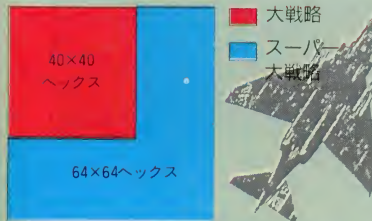
イエロー国の首都ちかくまで前線の部隊が攻め進んだとき、手を抜いていたブルー国首都の右のほうからレッド国のコマが……。大部隊ではなく兵員を乗せたヘリだけだったので、ヘリに攻撃された兵員はブルー国よりの都市までどした。そして、レッド国側との軍事的境界線をひとまわりブルー国よりにしてレッド国との全面戦争をさける。



ついにイエロー国の首都が見えた。イエロー国はコマの多くをグリーン国との戦いに向けているため、こちらのコマまで手がまわらないようだ。戦車を前面に立ててその後ろに兵員を進めさせ、イエロー国の首都防御網を破りながらイエロー国の都市を占領していく。軍事予算にも余裕が出てきたので、爆撃機を生産して一気にイエロー国を取りたいと思う。

大戦略マニアにとってのスーパー大戦略

マップの大きさ



大戦略プレイヤーのために、『大戦略』と『スーパー大戦略』の違いをまとめてみた。

まず、ルールでは、自国のコマが自国のコマの上を通れるようになった。これで、コマを移動させるときにコマを動かす順番を気にしなくて済む(あのパズルっぽさもおもしろかったのだが)。

ルール以外の部分では、左の図のように規模が大きくなった。操作性は、ゲーム中に資料を表示できるようになったり、コマの移動範囲が表示されるようになったり親切さが増している。コンピュータの考える時間もゲームの規模からすると速くなっている。



12月3日発売予定

コナミのペンギンとアケミさんが『パロディウス』のノリで占う。これがよくあたるのだ!



コナミの 占いセッション

コナミ
☎03-264-5678

媒体	LD (2D)
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,800円



誰を占ったらいいのかしら?



ここでは、自分の人生を深くみつめ、自己分析し、ふだんのおこないを反省し、かつ運を天にまかせて将来を考えよう、という明るい人生設計がテーマだ。ぼんやりと生きてはいけないよ、もっと自分のことを知らなくては……とペンギンとアケミさんが語りかけてくる。

というわけで、実際に占うには生年月日や血液型など、いろいろなデータがなければ、正確な結果は出ない。占いたい人のデータをまずいくつか登録しよう。生まれた時間とか細かいデータを必要とするけど、いいかげんだと結果もそれなりになってしまうので、お母さんに詳しく



①これじゃ、誰も占えないよ。登録をしなくっちゃね!



②まず、名前ね。4文字までのニックネームが登録されます!



③すべてのデータを隠さず入力してね

すべてプリントアウトできます!

④MSX用として市販されているプリンターに対応。便利

く聞いておくこと。結果はすべてプリンターに打ち出すことができるのでとても便利だ。特に

データの確認もできる!

⑤登録した人のデータはこうやって画面に出力して確認ね!

おみくじをみんなでワイワイやるのは楽しい。クリスマスとかお正月には、うってつけだね。

名前がそろつたところでスタート

さて、これからやるかな?

⑥占う人が決まったらスタート

⑦4つの占いから好きなもの選ぼう。まずは西洋占星術かな?



自分を深く知る!



上の写真の右に書かれている4つが、西洋占星術で細かく占える項目だ。性格と恋愛、それに健康と金運がわかるしくみになっている。右のイラストの上には、実際に占っているようすを紹介している。上昇宮の図が

出て、占う項目を選択している。ここでは、やっぱり性格をまず選んで、自分自身をよく知ってもらいたい。この回答があたっていなかったらいいんだけど(?)、それがどんびしゃり。占いをバカになんかできないぞ。とにかくよくあっているのだ。というか、やられた、という気にさせられる。恋愛のところは、どっちかっていうとエッチな感じの回答が多い。ためしに十字軍のボスを

⑧はじめに上昇宮の図が表示される

⑨選んだ項目の回答を出力するところを決定

⑩テレビに出力すると回答はこんなふう

占ってみたら「ボスも困った性格の人のようだ。とにかくタフで1人の女性ではまにあわなくなり……」というぐあいだ。ペンギンに何がわかるっていうんだ!と思うけど、あたっていただけに何もいえないよね。



うまくやっていくには?



一般
社会
親子
恋愛
総合



やあー。

自分の性格がわかったら、ふだんはどういう生活をするのがいいのだろう。ここでは、血液型で相性を占ってくれる。占うときには、かならず登録した人のなかから2人を選ぶ。相性を知りたい相手の人のデータも、



この占いはすべてこんなふうに出力されます!

細かくチェックしておくことも大切だね。

さて、一般のところでは、その血液型の性質からのごおおざっぱな回答だ。

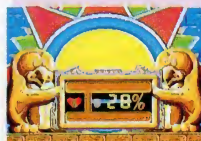
いちばんおもしろいのは総合という項目。ふたりの相性をズバツと数字ではじきだしてしまう。スロットマシンとにているせいか、パーセントが低いと失敗した感じがする。だけど、運ではないので、同じ人とまたやっても結果は同じ。低ければ努力あるのみ!



一般
血液型のもっている本質的な性格からの相性診断をする



社会
社会のなかでの相性、つまり先輩や後輩との関係を診断する



総合
パーセンテージではじき出る。同じ人とやっても結果は同じ

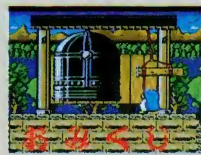


恋愛
同じ血液型だとわかりあえるけど、反発もいろいろ……



おわり
やっぱり血液型によっていろいろ考える必要があるらっって

きょうの運だめし!



運勢
願望
待人
失物
旅行
学問

争事
恋愛
出産
縁談
商談
就職

転居
金銭
健康
方向



神様お願い!

ほかの占いが細かいデータにもとづいているのと違って、このおみくじはまったくの運。神様にしっかりお願いしても凶。いいかげんにひいても吉。人生は、どこかで運をひいてこなくてはね。強く生きるぞ!

とにかくおみくじは、項目も圧倒的に多いし、気合しだいでいろんな結果になるし、これがいちばんおもしろい。またここで、ボスをやってみたら大吉。旅行では「旅先で恋人をみつける。しあわせツツッ!」なのだそう。人生、ついているときもあるんですね。



礼儀をつくってお金をチャリン
大きい鈴を力いっぱいガラガラ
拍手をうって、よろしく祈る
おみくじをガラガラ!
まずまずね!
小へんぎんがひいていく
運をひく?
吉だったか
つづく

将来どうなるの?



金運
健康運
恋愛運
仕事運
性格

いままでの占いで自分の身のまわりのことがわかったら、こんどは将来どうなるのかを占ってみよう。

自分の手のひらを見ながら、画面に出ているしわの配置でいちばん近いのを選んでいく。けっこう悩みながら、ひとつひとつ選んでいって、最後にちょっとした補正をくわえて終了。西洋占星術のような数値での結果ではないので、回答がいちばんリアルな感じ。思わず納得。

こればかりは、勝手に人の手を占うことができない。友だち(あるいは意中の人)を連れてきて、ああだ、こうだといながらコタツを囲んでやるのが楽しそう!



手を組んだときに下に
なったほうの手で占う



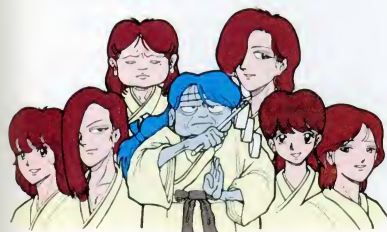
生命線からはじめて、
いろんなしわをみていく



やっぱり、そうなのよ
ね。あたってます!



つづく





死霊2戦線

WAR OF THE DEAD PART 2



ビクター音楽産業

☎03-423-7901

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

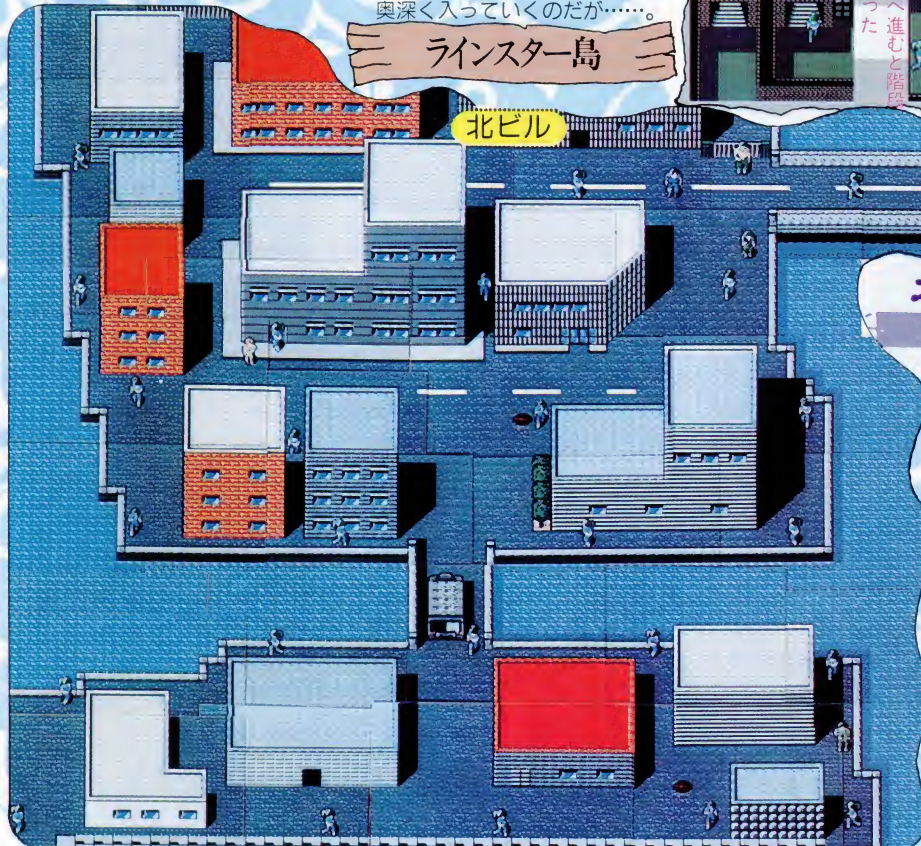
チャニース・ヒルの悪夢がよみがえる

3年前のチャニース・ヒルで起きた事件を題材にしたのが前作「死霊戦線」だ。前作ではS-SWATの最年少の女性隊員として黄泉路を渡ってきたクリーチャーと戦ったライラ。彼女はその後、昇進してS-SWATの副隊長になった。永遠に平和がつづくと思われたのだが、ある日、産業や文化の拠点として改造されたラインスター島のサン・ドラドに異変が起こった。島の南に建設されたばかりのキール原

子力発電所に突然何者かが潜入。襲撃をうけ、占領されてしまったのだ。ライラがそこで出会ったのは、封じこめたはずのクリーチャーだった。再びクリーチャーを封じることができるのは、太古よりその命をうけるブラウニング家の血をひくライラだけなのだ。新たに作られた黄泉路からの抜け穴はいったいどこなのか。

島に残る生存者たちの証言だけを頼りに、ライラはひとりで奥深く入っていくのだが……。

ラインスター島



第1章 禁断の都市

はじめのラインスター島のあらすじを紹介しよう。すこし見にくいけど、番号の順になっている。

1 生存者から事情を聞く

2 「島内からの人達が出てくるとは、この島にこんな場所があるのか、と驚かされたが……」

3 ヒルの中を通るって?

4 クリーチャーがノックアウトされた

5 南の建物の中にクリーチャーがノックアウトされた

6 クリーチャーを倒したら奥の部屋にも生存者が……

7 橋が爆破された

8 北ビルも爆破されてるとは?

9 緊急連絡だ、何だったのか?

10 奥へ進むと階層があった

11 またしてもクリーチャー出現!

穴から中に入る倉庫を発見

スタート

ライラを待ち上げる事件、そして人物

第1章は「禁断の都市」。幽閉されていた生存者を助けているうちに橋と北ビルが爆破され、ラインスター島は孤立してしまうのだ。

その後、民族学者キャリー、サン・ドラドの市長グレイザーとその娘セーラ、そして神秘的な美しさを秘めた半人半獣のカサンドラに会い、救出し、また助けられながら、ストーリーが進んでいく。

章は全部で11。第2章以降は「生存者たち」「インドア・アタック」「落日のサン・ドラド」「市警本部急襲」「モルスマルクト」「旧市街」「封印」「湾岸炎上」「要塞原発」「そびえたつ地獄」とづく。

*画面は開発中のものです。©FUN PROJECT

1月発売予定

死後の世界が舞台のアクションゲーム



システムサコム

☎03-635-7609

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	6,800円

死後の世界は危険でいっぱい あなたの知らない世界

幽霊になった「幽霊君」は以前の記憶がすっかりなくなって大あわて。そこへ現れた「おちょこ玉」という魂から地獄にとらわれた仲間を助けてほしいと頼まれたから大変！自分の正体もわからないまま、地獄への旅が始まった。ステージは全部で7つ。各ステージの最後には難関が待ちかまえている。しかも、とっ



④ゲームの基本画面

てもむずかしい。会いたくないけど、えんま様に会わなきゃゲームは終わらない。

おちょこ玉とバックアタック 2種類の攻撃方法

幽霊君の必殺技バックアタックは、後ろ向きに飛んで敵に大きなダメージを与える。その敵を敵にぶつけ連続でやっつけると、点数が倍になり最高で16倍

になるのだ。ただ、アタックゲージが0になると使えなくなってしまう。もう1つがおちょこ玉。与えるダメージは少ないが玉数の制限はない。



バックアタック

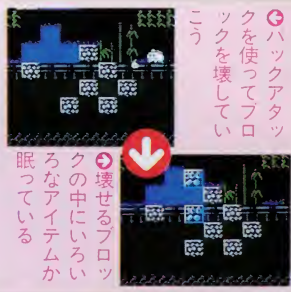
④引きつけて

④あたーっく

④やった！成功

④射撃は短い

画面のところどころにあるブロックにはバックアタックで壊せるものと壊せないものがある。壊せるブロックにはいろいろなアイテムが隠されている。ただし、アイテムにはそれぞれ値段がついていて、この値段分のお金がないと手に入らない。お金は敵をやっつけると出る。でも、地獄って意外と物価が低いね。



④バックアタックを使ってブロックを壊していろいろなアイテムが眠っている

地獄の沙汰も金次第のアイテム

ザコキャラ

個性的なザコキャラたちをちょっと紹介してみよう。

- ④倒せない奴
- ④倒せる奴
- ④倒せない奴
- ④倒せる奴
- ④倒せない奴
- ④倒せる奴

お金をかせくなら シークレットステージ

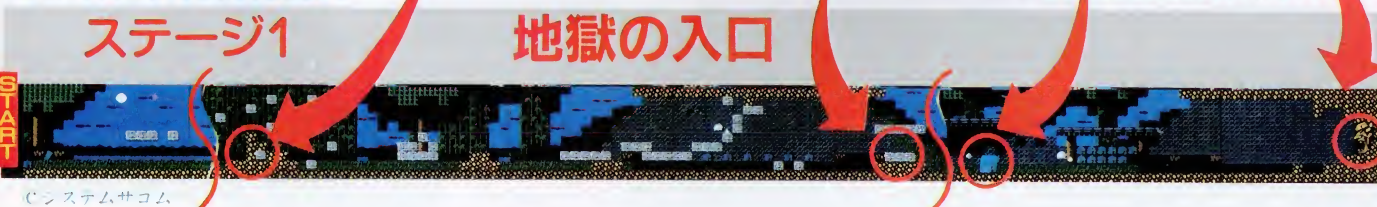
ブロックを壊すと出てくる階段に入ると、画面がゆがんでシークレットステージになる。各ステージに2か所ずつあって、アイテムとお金を取り放題のボーナスステージだ。幽霊君をパワーアップして、ボスとの戦いにそなえよう。ここではバックアタックは無限に使えるけど、時間制限があるので動作は機敏に！

④ここは、わりと見つけやすい

ボスキャラ

いよいよ、ボスとの対決。ステージ1のぬりかべという小ボスはバックアタックでカンタンに倒せるけど大ボスの鬼面洞はザコキャラをバックアタックで飛ばして、ダメージを与えるというテクニックが必要。

- ④ぬりかべ
- ④鬼面洞
- ④玉を吐く
- ④目を弱く



システムサコム

発売中

ちょっと不気味な漫画が原作のAVG



暗黒神話

ヤマトタケル伝説



東京書籍
03-942-4138

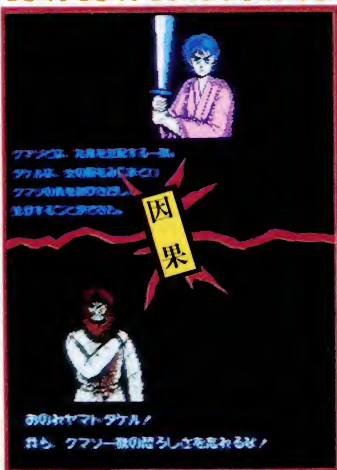
媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

画面は変わった構成だ

進行状態を示す知識ポイント



武本人も知らない1600年前からの因果



主人公 武の父は10年前、蓼科の山奥で何者かに殺害された。父の死には謎が多く、犯人もまだわからないままだ。

武は13才になったある日、父の残した古い本の間から1枚のハガキを見つけた。差し出し人は長野の考古館の館長をしている竹内という名の人だった。武はさっそく長野に向かった。

こころよく武を迎えてくれた竹内氏といっしょに、さっそく父の殺された場所に行ってみることにした。そこは10年前に父がこっそり竹内氏に語っていた

未発見の遺跡の場所のようだ。そうして、隠された岩穴を発見し、竹内氏と数々の遺跡を探っていくうちに、1600年前にヤマトタケルに滅ぼされたクマソ一族の呪い——いつか暗黒神を復活させ、この世を破滅に導く——の中にはまりこんで行く。呪いを解き、暗黒神をくい止めるには守護神「アートマン」をこの世に呼び出さなければならないのだ。それができるのは武だけという。これは武の先祖の山門家とクマソ一族の長い戦いの因果なのか……。

8匹の蛇と古代文字「アートマン」

「アートマン」とは古代インドの神話のなかで、世の中の真理をつかさどる最高神。このゲームでは、武が蓼科の岩穴で拾った土偶にも8匹の蛇といっしょに古代文字で、「アートマン」と彫られていたり、開かなくなった扉を開ける呪文になったり、といろいろな意味も含めて出てくる。

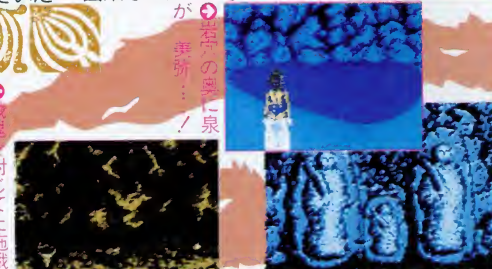
このほかに、ゲームではいくつかのトラップや幻獣の攻撃をくぐりぬけ、そのために8つの聖痕をうけ、3種の神器を手に入れる必要がある。



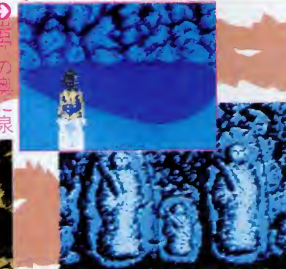
鬼を封じた施錠
鬼手だか、あの穴は!



崖本の奈池郡のクマソゆかりの古墳へ



石社の裏に岩穴が、中で奇妙な土偶を拾った



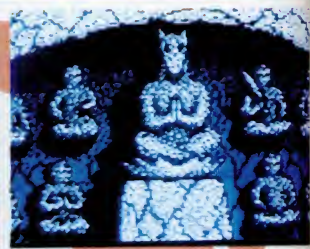
10年前、この岩穴の前で父が殺されたんだ



最初のボス、タケミナカタ 負けると責めない



武が3才のとき、父を殺された。犯人は?



過去から現在の関東半島にワープ この裏にも岩穴の秘密がある……



2つめのボス

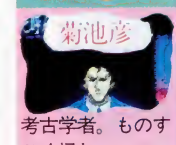
おもな登場人物



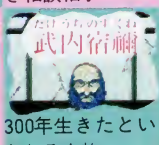
考古学者。武のよき相談相手



考古学者。ヒミコの謎を調べている



考古学者。ものすごく怪しい



300年生きたといわれる人物



ヤマトタケルの妻。現代によみがえる



古墳をいくつかが行く 餓鬼は捕まらなかった



自分のルーツを知るために過去へワープ



真相にせまれば敵も強くなる



5章以降へつづく

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/9月15日から10月14日まで

期間中に発売になったソフト

9月

15日 / ★ソープランドストーリー
ハード(D) 6,800円

ロールプレイングというエッチなゲームではわりとめずらしいジャンル。女の子に投資してもらいソープランドの経営をめざせ

16日 / シンセサウルス
BIT²(R) 6,800円

MSX-MUSIC(つまりFM音源)専用のミュージックツール。音色をかえたり演奏させたりできる。楽譜の印刷もできる

22日 / ★ザ・リターン・オブ・イシター
ナムコ(R) 6,800円

「ドルアーガの塔」の続編。カイとギル、2人の主人公は無事に塔から脱出できるのか。全128部屋のロールプレイングゲーム

30日 / ★ウイングマン・スペシャル
エニックス(D) 7,800円

アドベンチャーゲーム、ウイングマンシリーズ最終作。悪の帝王ライルを倒すのが今回の目的。キミはウイングマンとなって戦うのだ

10月

7日 / ★めぞん一刻 完結篇
マイクロキャビン(R) 7,800円

漫画『めぞん一刻』のアドベンチャーゲーム。主人公五代と彼の下宿する一刻館の管理人響子さんの結婚までの8日間をゲーム化

8日 / ★ディスクステーション創刊号
コンパイル(D) 1,980円

創刊準備号が好評だった『ディスクステーション』の創刊号。ゲームや新作ソフトの宣伝など楽しい企画がいっぱい。また、2+専用の自然画も入っている。本誌も参加

11日 / ★Gulliver
コンピュータブレイン(D) 6,800円

ガリバー旅行記をもとにした、アドベンチャーゲーム。予言者ヘブライの不気味なことばからキミの冒険の旅がはじまる



※★印はMSX2/2+, (R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに☐がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

協力: J&P町田店、LAOX武蔵小山店(50音順)

ぶらりショップひとり旅

めでたく3回目をむかえたこのコーナー。東京のショップばかりで、地方では不満を持っている読者もいるかもしれないけど、そんなことにはおまいなして今月も東京のショップへと取材へ行くのであった。今月は、電気のことならなんでも来いの秋葉原の電気街、ロケット本店へと行ってみた。

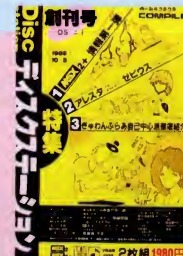
秋葉原ならばとうぜんといわんばかりに、店内にならぶソフトは豊富、新作のソフトもしっかりとならんでいる。買いに来るお客さんは、東京にかぎらず千葉や埼玉など関東近県から来る人も多く、なかには何本もソフトを買っていく人もいる。

今回の期間中に大きな動きをみせたのは、なんといってもコンパイルから発売の『ディスクステーション創刊号』。価格が安いのも手

伝ってか、人気はそうとうのもの。『ゼビウス』や『アレスタ』のオリジナルステージなど、創刊号の企画はどれも楽しいものばかりだったのでこの人気はうなずける。今後、隔月で発売になるということなので大いに期待したい。数的には『ディスクステーション』ほどではないが(価格のちがいがからすればとうぜんだが)、ナムコから発売の『ザ・リターン・オブ・イシター』の人気もかなりのものだ。やはり、ゲーセンファンの根強い人気はそうやすやすと消えないらしい。今回は、期間中に発売されたソフトがやや少なかったせいか、目立った動きを見せたのはこの2本あたり。ソフトのほうも年末にむけて発売されるものが多いため、ちょっとひと休みというところだ。編集部もひと休みすればいいのに。



↑強い人気の『ザ・リターン・オブ・イシター』。ナムコのMSX2専用ソフト第2弾



↑安い価格とおもしろい企画で大人気の『ディスクステーション』。今後にも期待!



↑店内は秋葉原らしく、とてもにぎやか。ソフトもじつに多くなっている



↑『ディスクステーション創刊号』には、本誌も参加

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今までまったくふれていなかったような気がするけど、このコーナーのタイトルの『COMING SOON』(カミングスーン)とは日本語では「じきに来る」とか「もうすぐ来る」

とかいう意味。MSXのソフトも、年末が近づいてますます増えるいっぽうで、おもしろいゲームたちが、じきに来るぞ、もうすぐ来るぞ! COMING SOON!!

※画面はすべて開発中のものです。

ペンギンくんwars2 ウォーズ

■アスキー ■ ☎03-486-8080 ■11月下旬発売予定

ペンギンくんがボールを投げあう、ぶつけあう!

テリテリッとした頭のかわいいペンギンくんが、いろんな動物たちと10個のボールを投げたりぶつけたりする大爆笑のアクションゲーム「ペンギンくんWars」の第2弾。

今度は、5つのワールド(南極ワールド、海ワールド、爬虫類ワールド、なつかしワールド、虫ワールド)が設定され、毛虫やアリ、クジラやマンモス、またはエリマキトカゲまでが登場し、各ワールド4種類ずつのキャラクタたちと勝負するのだ。ワールドはマップ画面でペンギンくんを動かして、どれにするかを選択できる。すべてのワールドをクリアすると、最強の敵がキミのまえに……。

ルールはかんたんで、10個あるボールをバンバン投げて、相手の陣地に全部投げてしまえば勝ち。相手にボールをぶつけ

ばホヘツと失神するので、このチャンスにボールを連投するのがコツ。ただし、ペンギンくんもボールにぶつくと、失神するため相手にも同じことがいえるので、今回から新しく増えた腹筋技「まえにかがむ(仮名)」でよけよう。同じく今回から「気合いボール」という火の玉も増え攻撃もより強力になったぞ。もうひとつおまけに、プレイヤーは従来のペンギンくん以外に恋人の「ペンピーちゃん」を選んでゲームを楽しむこともできるようになった。ペンピーちゃんだと相手も少し手加減してくれるとか。

制限時間は60秒で、時間切れになると陣地にボールが多くあるほうの負けとなる。ゲームは3本勝負で、2勝すると対戦相手が入りかわる。相手の悲しむ姿がまたかわいい。



この画面でワールドを選択!



忘れられたエリマキトカゲも



今度はMSX2版だからグラフィックもとうぜんキレイ。これはマンモス



虫ワールド。ゴキブリは汚い



爬虫類ワールド。カエルだゲロ



2匹で攻撃してくるアリ



海ワールド。白い歯のクジラ

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン
番外編

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

■ブレイン・グレイ ■☎03-264-3039 ■12月発売予定

ラスハゲの番外編がはやくも登場!!

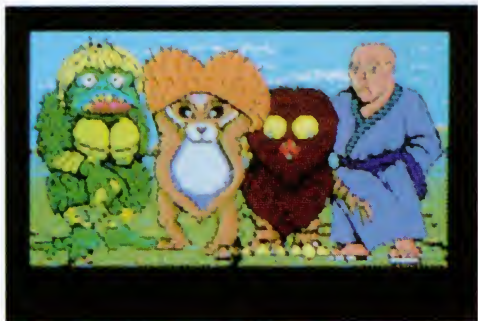
今月号でもアタックしている『ラスト・ハルマゲドン』の番外編がはやくも登場してきた。その名も『妖怪変紀行』だ。

ラスハゲといえば、モンスターが主人公のかわりだねロール

プレイング。今回は、モンスターに対して日本妖怪が主人公だ。子泣きじじいや一反木綿など『ゲゲゲの鬼太郎』ばりの妖怪たちが活躍するのだ。

ゲームは、前作どおり人類が

滅びるところからはじまる。日本妖怪たちは、じつはいちはやく危険を察して別の惑星へ逃げていたという設定なのだ。しかし、モンスターの一部もやはり同じ惑星へと逃げのびていて、



基本的なゲームのスタイルはラスハゲと同じ



今回の主人公は日本妖怪たち。和風のゲームになった



ロールプレイングファンにはあまりおすすめできないかも……

共存を承知しないモンスターたちのせいで、お互いに対立することになる。そして、共存の条件として、妖怪たちは3体の像を手に入れるという使命をモンスターに課せられるのだ。

前作が、従来のロールプレイングの設定について暗に考えさせるゲームなら、本作はロールプレイングのストーリーを皮肉ったようなゲームだ。ゲームのところどころには、ブレイン・グレイの飯島氏も登場して「なんでアイテムを取ったのにグラフィックがかわらないの?」とか、横やりを入れてくる。

原宿アフターダーク

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

■工画堂スタジオ ■☎03-353-7724 ■11月発売予定

原宿が舞台のシリアスな殺人ミステリー

3月下旬の肌寒い朝。明治神宮でジョギング中の男が、女装した男の死体を発見。渋谷署・原宿分室の捜査員が出動し、被害者は不動産屋の社員、毛利裕(28才)と判明。悪徳不動産の買収にからんでいるのかと思われるこの事件は、しだいに原宿の

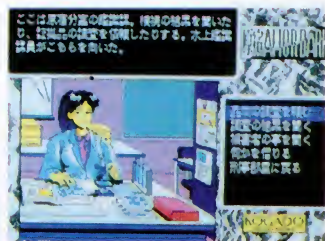
アパレル産業という意外な方向へ舞台を移していく。

実在の街、原宿を舞台にした難解ミステリー。この事件の犯人を捜すのがキミの目的だ。ゲームはコマンド選択で、行きづまりのない親切なつくりになっている。同僚との会話ももうけ

られていて、事件のヒントを教えてください。また、聞きこみのモードでは、原宿の街に準じた地図が表示され、画面内を動きまわり1軒1軒聞きこむというシステムだ。原宿付近の地図がついたシステムノート式のマニュアルもうれしい。



舞台は原宿。ここはラフォーレ



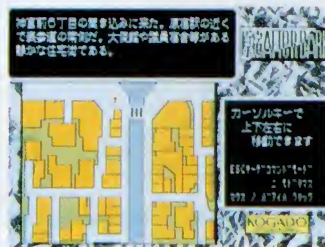
証拠品は鑑識によく調べてもらおう



明治神宮での殺人事件からゲームがスタートする



原宿分室。同僚とも話をしよう。捜査の助けになるぞ



聞きこみは地図の上を歩きまわる

今夜も朝まで **POWERFUL** まあじゃん2

■デービーソフト ■ ☎011-251-7462 ■12月15日発売予定

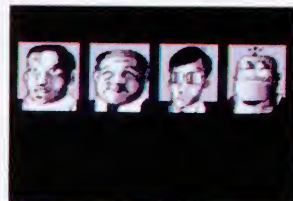
4つのモードで遊べるまあじゃんゲーム

いきなり「2」といっても、MSXには「1」が移植されなかったの、いまいちピンとこないけど、2はグンとパワーアップして期待が持てるぞ。

今回は、サラリーマン3人と

打ちあう「ノーマル麻雀・エクセレント」やスゴロク形式で世界を旅して麻雀を打つ「さすらい麻雀・THE WORLD」、勝つとキレイなお姉さんが脱いでくれる「エキサイト麻雀・お姉さん

媒体	MSX2001
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	マーじゃん



④ノーマル麻雀のキャラ。サラリーマンと代役用のロボット

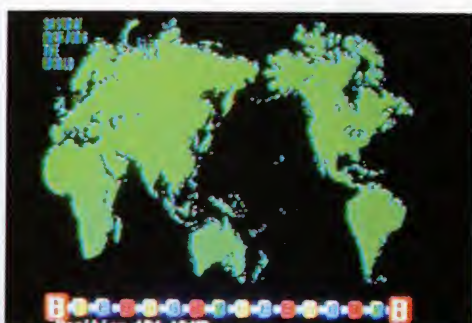
る日付けにあわせて変わるし、53万とりの組みあわせでプレイヤーの顔面登録(ゲーム中に登場)というおまけつき。ノーマル麻雀では、相手側サラリーマンの急な出張時の代役にロボットがいたりしてじつに楽しい。



④さすらい麻雀では強敵がぞろぞろ。カイロのインカ・ニカニカ



④入力した日付で、タイトル画面が春夏秋冬にかわる



④さすらい麻雀は、世界版のスゴロク形式になったのだ

居眠り流 **阿佐田哲也のA級麻雀**

■ポニーキャニオン ■ ☎03-221-3161
■12月21日発売予定

本格的かつ楽しい麻雀ゲーム

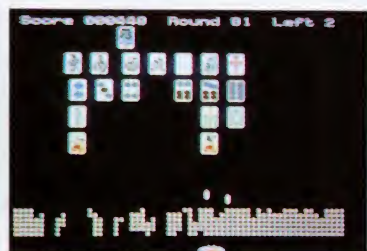
麻雀小説といえばこの人、阿佐田哲也。映画化された『麻雀放浪記』をはじめ、彼の作品は数多い。その阿佐田哲也が監修という麻雀ソフトというのだから期待しないわけにはいかない。

ゲームは実戦さながらの4人麻雀。阿佐田哲也のアドバイスがついた練習、コンピュータ側の思考レベルが5段階選べる対局、日本、世界、宇宙へと3ステップの大会が用意された王位戦と3

つのモードで楽しめる。また、今までの麻雀ゲームにはなかった機能としてはリピート機能が設定されている。この機能は、1局が終わり、得点が表示されているときにESCキーを押すことで、今終えた局と同じ配牌、同じ山でもう1度プレイすることができるのだ。そのほか、牌の色を変える機能や半チャン終了後にはおまけゲームがついている。



④ちょっととほけた顔のおじさんが阿佐田哲也氏。初心者は彼のアドバイスを聞きながらまずは練習しよう



④半チャン終了後にはこんなゲームが。これは左右に動くイース(鳥の絵が描かれた牌)を撃つバードシューティングゲーム

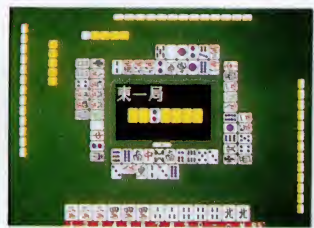
雀豪1

■ビクター音楽産業 ■ ☎03-4267-9001 ■12月発売予定

打ち方のクセもおぼえるかすごい麻雀

コンピュータ麻雀で、いまいちものたりなさを感じるところはなんだろう? そんな観点から作られたのが『雀豪①』。

プレイヤーの名前が30人まで登録できる4人麻雀で、登録されたプレイヤーの打ち方のクセ(役ねらいや切り方など)をおぼえていくという画期的なゲームだ。打ち手のデータは、ゲームで遊べば遊ぶほど増え、個性あふれるプレイヤーに成長するしくみ。初期登録データは5人用意されている。



媒体	MSX2001
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	マーじゃん

④実際に友だちと打っているような錯覚におちいるゲームだ

ファンタジーⅡ

■ホーステック ■☎03-708-4711 ■11月25日発売予定


RPGファン待望の『ファンタジー』続編

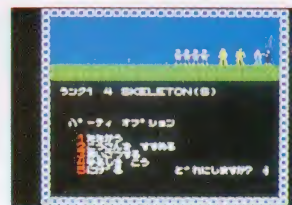
かつて貿易と工業、そして強大な海軍力で栄えた魔法の島、フェロンラ。しかし、40年前に不気味な雲に包まれて以来、島への交通は絶たれてしまった。どうやら妖術使いのニカデマスのしわざで、島内に恐ろしい災厄が起きているらしい。今やフ

ェロンラは悪と暴力に満ちている。キミは冒険者となり、この島に平和を取りもどすのだ。

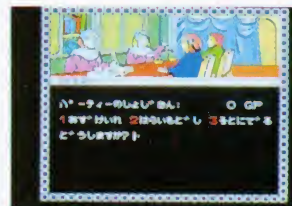
全米で大ヒットしたロールプレイングゲーム『ファンタジーⅡ』の移植版。

ゲームは、パーティ形式のロールプレイングで、5つの種族

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング



①戦闘シーンが独特な雰囲気だ



②お金の管理は銀行におまかせ

と10のモンスターの中からメンバーを6人まで選び、6つのタイプ(職業)から1つを決めて冒険することになる。町では銀行に行ったり、トレーニング場でトレーニングしてレベルを上げるなど設定がこっている。操作もとてもやりやすくなった。



③丸がパーティ。ほら穴みたいなのはダンジョン



④先のマップは歩かないと見えるようにならない



⑤ダンジョンの中は真っ暗。少しずつ

ケンペレンチェス

■ポニーキャニオン ■☎03-221-3161

■12月2日発売予定

MSX2でアダルトにチェス

対コンピュータと対人間の2つの対戦モードが用意され、コンピュータのレベルは7段階から選べる。駒は3種類のキャラクタ、ノーマル(ごく普通の駒)、バトル(戦車や戦闘機)、RPG(ロールプレイングに出てくるようなキャラクタ)と見た目にも楽しめるうれしいおまけつきだ。また、拡張機能とし

て、やりなおし(最初からやりなおす)や再現(そこまでの経過を見る)、棋譜表示(駒の動きを記号で表示)、ヘルプ(コンピュータに1手打たせる)、盤面反転(盤の向きを反転する)、投了(降参する)がついている。駒の移動などのアニメ処理もなかなか魅力的だ。ちょっとアダルトに遊んでみよう。



①立体感あふれる駒が格調高い雰囲気。SELECTキーで拡張機能が使えるようになる。画面右の表示がそのアイコンだ



②駒は3種類の中から選べる。これは戦車や戦闘機の駒になるバトル。ほかにもノーマルやRPGがあって楽しい

機動戦士ガンダムMSファイルド

モビルスーツ


■ファミリーソフト ■☎03-924-5727 ■12月10日発売予定

ガンダムのシミュレーションゲーム

アニメで有名な『機動戦士ガンダム』のキャラクタが出てくるシミュレーションゲームだ。

実際にアニメに出てくるガンダムやザクといったモビルスーツの中から自分のモビルスーツを1機選び、ミサイルやライフルなど装備を決めて敵と戦わせるシミュレーション。実際に戦闘が行われているときは、観戦するのみ。自分のモビルスーツの勝利を祈るのだ。



媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

①実際にはもう少し表示が増える。キャラクタも細かく再現

サイコワールド

■ヘルツ ■ ☎03-367-3171 ■ 12月上旬発売予定

モンスターに連れ去られた妹を救え!

双子の姉妹のスタッフとESP(超能力)の研究に取り組む博士の、飼育していたモンスターが妹をさらって脱走した。このモンスターは、ESPを自由に操るモンスターだ。ESP増幅装置を身につけ、姉は妹を助け

にむかった。

というわけで、キミはこの姉となって妹を助けだすのだ。ゲームは、RPG色の強いアクションゲーム。4ステージ1ワールドで、8ワールドあり、平原、洞窟、密林や遺跡、ピラミッド

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

などなど、いろいろな環境のステージが登場。キミの武器はESP増幅装置で得た念波砲。そのほか、先に進むほど貫通念波などの強い武器も使えるようになる。敵を倒すとアイテムが手に入るので、体力の回復などは



画面左下の表示はESP選択。ESPの種類はだんだん増える! アイテムを取っておこなう。各ワールドにはボスがいて倒すと次のワールドへ。途中に見られるビジュアルシーンの中盤では、ストーリーを急展開させる大ドンデン返しが待っている。



助手の双子の姉妹。このあと妹がさらわれ……



背景は平原や洞窟、密林などさまざまなのだ



こまめに出てくるグラフィックで話が急展開

ウォーニング

■コスモスコンピュータ ■ ☎03-770-1821

■ 11月上旬発売予定*

宇宙を旅して兄を捜すのだ!

大小7つの惑星と1つの人工惑星からなるプシェード星系が舞台。ここでは、人工惑星を国家とする帝国軍と6つの惑星の連合軍がにらみあいをつけ、それに乗じてならず者がはびこっていた。キミの目的はトレーダー(貿易商人)となり、貿易をしながら行方不明の兄「ピリー」を捜すことだ。

宇宙を旅しながら兄を捜す、ロールプレイング要素たっぷりのシミュレ

ションだ。移動はすべて宇宙船。キミは惑星内と宇宙空間を行ったり来たりして貿易をつづけるのだ。旅をしているうちにいくつかの船と出会う。うまくいけば情報が聞き出せるが、やむをえず戦わなければならないときは、パーツセンターで購入できるキャノン(砲台)やロボット(機動兵器)などで戦うのだ。船が傷ついたらスペースポートへ行って修理すればOK。



惑星上。油断すると敵に出くわすかも



戦闘シーン。砲台と機動兵器で攻撃

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	4,800円
ジャンル	シミュレーション

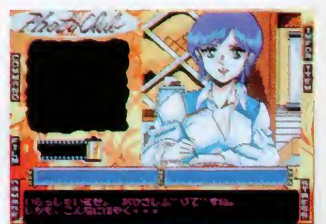
写真館Ⅲ

■ハード ■ ☎03-837-1893 ■ 11月発売予定

使命は美少女の×××写真を撮ること

チカン撃退装置の配備された、美少女たちだけが住む華の館。キミに課せられた使命は、そこに潜入し数々のトラップをかくぐり、美少女たちの写真を撮って無事に脱出することだ。

アドベンチャータイプのエッチなRPG。行く手には、多くのトラップがキミを待ちかまえている。心してかかろう。また、撮った写真はファイルとしてディスクに保存できるありがたい機能つき。



媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

気になる女の子のCGは、ゲームとは別に保存できる♡

*ソフトベンダー武蔵でのみ販売

COMING SOON

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークはMSX2専用のゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	5日 ★クインプル(D)/BIT ² /5,800円
	10日 ★トワイライトゾーンII(D)/グレイトソフト
	上旬 ◎スターシップランデブー(D)/スキャットラスト/7,800円
	上旬 ★写真館III(D)/ハード/6,800円
	上旬 ★ウォーニング(D)/コスモスコンピュータ/4,800円
	11日 ☆ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/6,800円
	16日 ★コナミゲームコレクションVOL.1~2(D)/コナミ/各4,800円
	19日 ●F-1スピリット3Dスペシャル(D)/パナソフ/6,800円
	19日 ●レイドック2(D)/パナソフ/6,800円
	中旬 ★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円
	25日 MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー④(本)/徳間書店/780円
	25日 ★ファンタジーII(D)/ボーステック/9,800円
	26日 ★スナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円
	下旬 ★ハイデッカー(D)/サイン・ソフト/7,800円
	下旬 ★テトリス(D)/BPS/6,800円
下旬 ★MUSICエディター音知くん(D)/TAKERU/4,800円	
下旬 ★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円	
下旬 ★ベンギンくんwars2(R)/アスキー/6,800円	
？ ★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円	
？ ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円	

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	1日 ★少女遊戯(D)/グレイトソフト/7,800円
	2日 ★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
	2日 ★ケンペレンチェス(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	3日 ★コナミの占いセッション(D)/コナミ/4,800円
	8日 MSX・FAN89年1月号(本)/徳間書店/特別定価
	8日 ◎ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1,980円
	9日 ◎琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円
	10日 ★機動戦士ガンダムMSフィールド(D)/ファミリーソフト/6,800円
	上旬 ★中華大仙(D)/ホット・ビー/6,800円
	上旬 ★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	上旬 ★プレイボールII(D)/ソニー/6,800円
	上旬 ★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬 ◎死霊戦線2(D)/ビクター音楽産業/7,800円
	上旬 ★バランス・オブ・パワー(D)/アスキー/12,800円
	上旬 ★V/STOLファイター(D)/アスキー/7,800円
	上旬 ★サイコワールド(D)/ヘルツ/6,800円
	15日 ★コナミゲームコレクションVOL.3~4(D)/コナミ/各4,800円
	15日 ★POWERFULまあじゃん2(D)/デービーソフト/価格未定
	17日 ★サイオブレッド(D)/T&Eソフト/8,800円
	中旬 ★新九玉伝(D)/テクノソフト/7,800円
	中旬 ★トリートンII(D)/サイン・ソフト/9,800円
	中旬 ★クインプル(R)/BIT ² /5,800円
	中旬 ★秘録 首斬り館(D)/BIT ² /8,800円
	中旬 ☆R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
	21日 ★阿佐田哲也のA級麻雀(R)/ポニーキャニオン/5,800円
21日 ★ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/6,800円	
下旬 MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー④(本)/徳間書店/5,800円	
下旬 ★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円	
下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円	
下旬 ★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円	
下旬 ゴーファーの野望(R)/コナミ/5,800円	
下旬 三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定	
？ ★ゼビウス(R)/ナムコ/6,800円	
？ ★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定	
？ ★セーラー服美少女凶鑑(D)/フェアリーテール/3,800円	
？ ◎魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/価格未定	
？ ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円	
？ ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円	
？ ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円	
？ ★妖怪変紀行ラスト・ハルマゲドン番外編(D)/ブレイン・グレイ/価格未定	

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	？ ★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	？ ★アンジェラス(D)/エニックス/価格未定
	？ ★華三弦(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	？ ◎気まぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円
	？ ★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	？ ★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円
	？ ★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	？ ★めぞん一刻完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円
	？ ★美しき獲物たちPART5(D)/グレイトソフト/4,000円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
'89年1月以降	★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定
	◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円
	★マスター・オブ・モンスター(D)/システムソフト/6,800円
	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
	★マイト&マジックII(D)/スタークラフト/9,800円
	★第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定
	◎スターダストハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円
	◎センターコート(D)/ナムコ/6,800円
	★ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/価格未定
	★エグザイル2(D)/株日本テレネット/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/パシオウハウス/価格未定
	★写真館III アウトサイドストーリー(D)/ハード/価格未定
	★ソープランドストーリーII(D)/ハード/価格未定
	★釣りキチ三平 釣り仙人編(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★拔忍伝説II(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/価格未定
	★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円
	★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
	★ティアプロ(D)/プロダクションジャパン/6,800円
	★ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	★東方見聞録(D)/ナツメ/価格未定
	★シュバルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	★内山亜紀の超番外図鑑(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	★制敵図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	★蝶類図鑑II(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	★パイレーツ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★サイレントサービス(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★ガンシップ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★いつみセッション(D)/テクトハウス/価格未定
	★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
	◎ファミリースタジアム(仮称)(R)/ナムコ/価格未定
	★バックマニア(仮称)(R)/ナムコ/価格未定

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
11月4日	PHC-70FD(MSX2+) / 三洋電気 / 64,800円
11月19日	マルチプレイケーブル / コナミ / 1,680円
11月21日	CMT-A14F(カラーディスプレイモニター) / 三洋電機
12月?日	FS-IFA1(☎) / 松下電器 / 価格未定

この情報は10月27日現在のものです。

※松下電器から発売のU1ワープロ用ハンデプリンターハイメーテジスキャナが使えるようになるインターフェースカードリリースです。

●記号が増えました。☎はMSX2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX2+専用です。価格のあとの☎はMSX-MUSIC対応です。
 ☐は、MSX1,2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。♡はソフトベンダー武尊でしか買えないソフトです。

いつか、そのうち、かならず、ラブストーリーものを作る！

あるソフトに発売まえから人気が集まるのはなぜだろう。コナミとか光栄とか、有名ソフトハウスならまだわかるが、今度の前評判トップはブレイン・グレイの新作「ラスト・ハルマゲドン」だ。11月号のアンケート調査でも1位。今月は、ラスハゲのシナリオを書いているブレイン・グレイの飯島社長をクリップしてみた。

まえまえから進化と滅亡をくりかえす宇宙の定理のようなものを考えていたんですが、そのテーマと、最近のRPGがなぜつまらなくなってしまったかという理由みたいなものをオーバーラップさせて、ゲームにしたのが「ラスト・ハルマゲドン」です。既成概念をくずして作ったものなので、ゲテモノソフトともいわれる一方で、受け入れられる人にはものすごく受けています。賛否両論ありますが、それでいいんです。

最近のRPGがつまらない原因は、プログラム主体でゲームを作っているからでしょう。カメラマンが映画監督を兼ねるようなもので、それでは技術的にすぐれたものになっても、ゲームとしてのストーリーの部分は貧弱になってしまう。

まず、ゲームのシナリオを作ってから、それがプログラムになるかどうかを考える。効率は

FAN CLIP

ラスト・ハルマゲドン 飯島健男

(ブレイン・グレイ取締役開発本部長)

いいじまだけお 1963年、東京生まれ。日大芸術学部映画学科演技コース卒。ある有名なソフトハウスでシナリオ部門を担当したのち独立。87年5月、ブレイン・グレイを設立、現在に至る。



非常に悪いですが、これがぼくのやり方です。

ほんとうに出したいゲーム

来年は、たぶん初夏くらいに「抜忍伝説2」を出します。今は絶対秘密ですが、びっくりするような趣向があるんです。また、来年の年末には、驚異的なシミュレーションゲームを出すつも



りです。事情を知っている人は「ついに」と思うかもしれませんがね。

ほかに、うちの第2回作品になる予定だった「カラミティ・ボーイズ」という企画もあります。G-Iジョーとか、リカちゃん人形とかのレトロな人形の世界を舞台にしたものです。

でも、ぼくがほんとうに作りたいゲームは、だれもが笑って喜べて泣ける、どこにでもあるラブロマンスなんです。売れるわけないって、止められてますけどね。引退してから出してこれて(笑)。でも、いつかそれを出して、「パソコンゲームにもこういうのが出てきたんだなあ」としみじみしてもらえたらいいなあと思っています。

やりたいことがありすぎて時間がないという飯島さん

EDITOR VOICE

MSX2+

が出てからというものの、「つい最近MSX2に買い換えただけなのに！」というMSX2ユーザー、「トーゼン、2+も買うというお金持ちのMSX2ユーザー、「ちょうどMSX2に買い替えるつもりだったんだもんね」と喜ぶMSX1ユーザー、「これでMSX2が安くなる！」というセコイMSX1ユーザー、「新しいやつなんですか、じゃ、それください」という何も知らない幸せなMSX1初体験者エトセラ、まじって、おはこんのイラストのように「MSX(1)はMSX2-(マイナス)というのか！」という怒り心頭のユーザーもいた。しかし、天はMSX1を見捨ててはいない。コナミの新作「ゴルフの野望」を見よ。これだけのゲームを今まで隠していたコナミの底力に正直いってあせんとした。一方で2+専用のすごいゲームを作りながら、一方でMSX1のことも忘れていないコナミに盛大な拍手を送りつつ、

次号1月号は
火花をちらす
楽しさのなかで
12月8日発売!

AD INDEX

アスキー	135
ゲームアーツ	88
コナミ	137、138、表3
コンパイル	104、105
三洋電機	108、109
ソニー	表2、3、4、5
T&Eソフト	94、95、96、97、98、99
徳間書店	79、111、136
東京書籍	87
ビクター音楽産業	6
BIT2	110
ブレイン・グレイ	92、93
ヘルツ	102
ホット・ビィ	90、91
マイクロキャビン	106、107
マイクロ連合	100、101
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	103
和知電子機器	89



ここでラスハゲは作られた。左のイスの上で眠っているのがラスハゲのプログラム。よくお休みのようなのでインタビューは自粛した

■ PUBLISHER=山下辰巳 <編集>徳間書店インターメディア株式会社 ■ EDITOR=高橋成年 ■ EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■ SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科教之 ■ SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■ EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男 ■ ASSISTANT EDITORS=安藤敏+次田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■ STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■ CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田樂由紀+諏訪由里子+福田英幸+横川理彦 <制作> ■ ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■ EDITORIAL DESIGNERS=デザイン<釜田泰行+柳井孝之>+若尾輝見+鈴木潤+山口浩司+長山真 ■ ILLUSTRATORS=高木祐一+青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+なつやませいじゅ ■ COVER ARTIST=高柳祐介 ■ COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■ FINISH DESIGNERS=あくせす<村山成幸>+藤ワードポップ<筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵> ■ PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ASCII
ASCII CORPORATION

あのペンギんくんがグレードアップして帰ってきた!

MUSHI
WORLD

NATSUKASHI
WORLD

HACHURUI WORLD

UMI WORLD

NANKYOKU WORLD

ペンギんくん wars

11月下旬発売予定

■ MSX₂対応 (MSX₂+も可) ■ 定価 / 6,800円
● 2メガROMカートリッジ (V-RAM128K以上必要) ● ジョイスティック
使用可 / MSX MUSIC対応 ● FM PAC及びPACにゲームの経過を
セーブできます。(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます)

なつかしのペンギんくんが帰ってきた。今回は5つのワールドを設定。それぞれ4種類ずつの個性あふれるキャラクターたちが、ペンギんくんのお相手。ルールは前作同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように全部投げ込めれば勝ち。5つの全てのワールドを制覇すると最強の敵がペンギんくんの前に立ちはだかります。グラフィックは前作をしのぐ美しさ、ボールの衝突後の動きも運動保存の法則に従い忠実に再現。そして、ペンギんくんも腹筋力がついた為、前にかがんでボールを避けるようになり、更に「気合いボールという強力な火の玉ボールも投げれるように成長しました。

アスキーから年末発売予定のMSX対応新作ROMカートリッジ「ペンギんくんウォーズ2」、「ウィザードリィ(ROM版)」はいずれも限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

忘れものは、 届きましたか。

「風の谷のナウシカ」
「天空の城ラピュタ」につづく
宮崎駿監督 最新ファンタジー
'88年大ヒット劇場用アニメーション

原作・脚本・監督……宮崎駿
製作……徳間康快
©二馬力・徳間書店

ただいま
絶賛発売中

宮崎駿監督作品

となりのトトロ

製作・発売元／徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

●制作協力／徳間ジャパン ●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ

●ビスタサイズ ●ステレオHiFi ●カラー86分

VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
βII	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日





F-1 体感



●画面は開発中のものです。

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

コナミの MSX 2+ 専用ソフト 第1弾

© KONAMI 1988

MSX 2+ 専用 (RAM64K VRAM128K以上)

3.5"2DD (ディスク2枚組)

MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応

6,800円

11月19日発売

●MSX マークはアスキーの商標です。

もっとリアルにもっとエキサイティングに——あの「F-1スピリット」が、話題のMSX2+仕様で新登場/ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。

MSX 2+ の魅力を体験しよう! THE NEW MSX FAIR開催

楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、11月20日(日)から全国7ヶ所で開催の予定。みんなででかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル



近未来



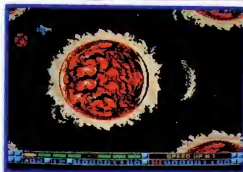
●画面は開発中のものです。●MSXマークはアスキーの商標です。

人気爆発のグラディウスシリーズに待望の続編!

ゴーフアーの野望

EPISODE II

COMING SOON



MSX対応 2Mビット SCC搭載 5,800円(予定) 12月下旬発売予定

案内役はご存知、あけみさん&ペンギン君!



ユニークなキャラクターたちが
楽しいメッセージを
お伝えます。

手相占い
西洋占星術
血液型相性丸
おみじ

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円 12月3日発売予定

の 衝 撃。

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

SNATCHER™

MSX2 対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円

PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

© KONAMI 1988

11月26日
同時発売



SNATCHER NEWS

1 店頭デモンストレーション展開中!

ただいま、全国的に「SNATCHER」店頭デモンストレーションを展開中!のぞけば、何かいいコトあるかも...お店へ急ごう!!

2 ゲームコレクションを当てよう!

「SNATCHER」を買ったら、パッケージの中に入ってる登録カードを送ろう!抽選で100名にコナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2のうちのどちらかが当たるぞ!!締切は12月31日、当日消印有効。

3 サイバーパンク・フェスタ当選者発表!

★A賞・10万円商品券/小寺真宙(京都府) ★B賞・トランシーバー/渡辺ちぎり(大阪府) 佐藤和雄(北海道) 井元克直(鹿児島県) 中山知信(岐阜県) 刈田淳(福島県) ★C賞・レーザーガン/相楽弘治(福島県) 佐々木武徳(宮城県) 大賀英治(島根県) 平田敦也(神奈川県) 荒木孝太郎(長崎県) 松尾正樹(香川県) 佐藤昌徳(東京都) 桔梗伸一(兵庫県) 中島寛明(北海道) 野川賢介(千葉県) 以上

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	四国地区 愛媛+松山:0899-33-3399
北海道地区 札幌:011-851-3000	九州地区 福岡-天神:092-715-8200
東北地区 青森:0177-22-5731	福岡-大牟田:0944-55-4444
	鹿児島-志布志:0994-72-0606
	秋田:0188-24-7000

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

KONAMI GAME COLLECTION

コナミ・ゲームコレクション

懐かしのあのゲームこのゲームがバックに!

Vol.1 アクションシリーズ(特別2枚組) Vol.2 スポーツシリーズ I

魔城伝説・オリンピック1など各5タイトル収録

MSX 対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 11月16日発売予定

Vol.3 シューティングシリーズ Vol.4 スポーツシリーズ II

ツインビー・オリンピック2など各5タイトル収録

MSX 対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 12月15日発売予定

お、すすんだね。

「スピーカーの、ある巨」
 パナソニックから生まれた
 スピーカーは、もう、
 パソコンを使わずに手軽に書きました。
 遊びに、と書きました。
 早く返事が来ないかな、彼は一日、木の土で
 郵便屋さんを持ちました。

パナソニックなら、
 文字でも、がぜん
 遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能が
 ぐくんと充実。ラップトップワープロ(パナワード)の互換性もある、マウスも使える。
 (別売コンピュータソフト使用)
 カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える
 豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐくんと充実。
 画面も31字×11行の大量表示、初心者やさしい
 初級モードやレッスン機能も内蔵しています。



24ピン印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵
 のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格7,800円・右日発売予定)



マウス FS-JM1
 (別売・標準価格1,800円)

MSX2+だから自然画に近い
 画像で、漢字BASICも搭載。
 WXには、さらにFM音源も。
 WXには、さらにFM音源も。16ビット機
 なんと19,286色が同時表示可能。漢字BASICも搭
 載して、プログラムもいっそう便利になりました。
 さらに、WXはリアルタイム美しい、FM音源を採
 用。いっかんな音づくりも楽しめます。

内蔵ソフトも、たのしくて便利。
 アドレスや名前カードのデータベースソ
 フト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて
 便利な内蔵ソフトも搭載しています。

AIWX
 パナソニック MSX2+ パソコン
 FS-A1WX 標準価格69,800円

MSX2+ パソコンは、MSX2+ のソフトも使用できます。
 マウスを標準に256色のコンピュータグラフィックスカラン
 プラントに準じたグラフィックツール、2つのソフトインポート
 プラント付。お問い合せやカタログ請求の方は、住所、
 氏名、年齢、お申し込み番号(010-511) 大塚市内東町大字
 内番1006番地 松下電器産業株式会社 コンピュータ事業部、リ
 ビング営業部 FAX 03-3541-1111 MSX2+ はアスキーの商標です。
 (フロッピー搭載の MSX2+ 標準機、
 FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)

パソコンを
 新しくするのは、
 パナソニックです。

MSX2+ は、ゲームの迫力もちがう。



★コナミから★
 “マルチプレーヤ”対応
 「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
 (¥6,800・2DD×2枚組)
 ★T&Eソフトから★
 タテ・ヨコ・ナナメ
 “ぐるぐるスクロール”[レドック2]
 (¥6,800・2DD×2枚組)

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

Panasonic